
DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
199
NOVEMBRE
2007
Future
MEDIA WITH PASSION
T 02788 - 199 - F: 6,50 €
ALVE
CHE LA PRESSION
A OUVERT
RANGE BOX
SIERS
M, GAMETAP...
HETEZ RIEN, TÉLÉCHARGEZ TOUT !
ES WORKSHOP
MENT TRANSFORMER LE PLOMB EN OR
TS
LD IN CONFLICT
WARS : EYE OF THE NORTH
Y TERRITORY : QUAKE WARS
RIENCE 112...
LA RASA & SACRED 2 : ÉTAT DES LIEUX
PVP : LES aAa S'EMPARENT DE WAR LEGEND
OS
ENFIN LA CARTE MÈRE DES GAMERS
OM : ÉVOLUTION OU RÉVOLUTION ?
9 • Novembre 2007 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT. GUY. 8 € • 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • DH • PORT

ell™ recommande Windows Vista®
dition Familiale Premium.



Double cœ
Toujours P

XPS M1730 disponible en 4 couleurs

ADRENALINE PURE



Performances extrêmes, puissance stupéfiante et technologie haut-de-gamme, des processeurs quatre cœurs à refroidissement liquide jusq lecteurs optiques Blu-ray®. Et le XPS vous offre un support technique dédié 24h/24 et 7j/7. Il vous donne le vertige? C'est un XPS.

XPS 710 TOUTES LES TECHNOLOGIES DERNIER CRI

PRIX A PARTIR DE 1699€TTC

CONFIGURABLE JUSQU'A:

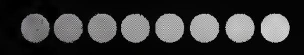
• Processeur Intel® Core™2 Extreme QX6700 (2.66GHz, 8Mo L2 Cache, 1066MHz FSB) • Windows Vista® Édition Intégrale authentique • Carte 3D SINGLE 768Mo nVIDIA® GeForce® 8800 GTX • 4Go de RAM • 1500Go de Disque dur • Carte son X-Fi Xtreme

XPS M1730 LE CHOIX DES EXPERTS

PRIX A PARTIR DE 2599€TTC

CONFIGURABLE JUSQU'A:

• Processeur Intel® Core™2 Duo X7900 (2.80GHz, 4Mo L2 Cache, 800MHz FSB) • Windows Vista® Édition Intégrale authentique • Carte 3D Dual SLI® 256Mo nVIDIA® GeForce® 8700M GT • 4Go de RAM





YOURS IS H
*Trouvez l


0 825 387 121


WWW.DELL.FR

ROSOFT® OFFICE FAMILLE ET ETUDIANT 2007 POUR 179€TTC

McAfee® PROTEGEZ VOTRE PC AVEC LE LOGICIEL McAFEE® SECURITY(

Sommaire 199 NOVEMBRE 2007

JOYSTICK n° 199 - NOVEMBRE 2007

JOYSTICK n° 199 - Novembre 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre 8 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Frédéric Brunet
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaires de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot et Yamina Djarir
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Fabio « Sundin » Bevilacqua, Fabrice Bloch, Anne Cocard, Olivier Delacourt, Matthias « Baldours » Denis, Christophe « Chris » Delpierre, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Brice « Tuttle » Roy et Corinne Sadaune

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

8



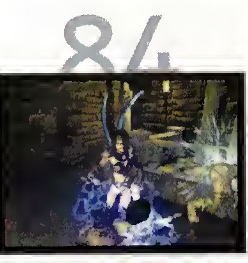
VALVE
Tuttle est parti à Seattle, pour tester les plateaux-repas servis en avion. Comme on s'en doute, il a gerbé partout. Par contre, chez Valve, il a adoré l'Orange Box. Il s'est gavé de tout ce qu'il y avait à l'intérieur et vous donne ses impressions. Haricot sur le gâteau, il revient aussi avec des infos sur Left 4 Dead.

60



TESTS
Cela sent le foie gras et le monbazillac tout ça, on voit qu'on s'approche des fêtes. Après une traversée du désert côté tests, ce mois-ci la rubrique accueille quelques perles comme World in Conflict, Quake Wars ou encore Eye of the North.

84



RÉSEAU
Vu son niveau de jeu dans World of WarCraft, Styx est obligé d'être assisté par des adds-on en tout genre. Il vous dévoile sa liste d'indispensables pour assurer en RAID. Sinon, retrouvez nos premières impressions sur Sacred 2 en multi et le bilan de Tabula Rasa qui a subi un bon lifting côté gameplay depuis sa première phase de bêta.

100



MATOS
L'AMD Phenom, ça vous parle ? Pas plus que ça, hein ! Heureusement, notre bon vieux C_Wiz est là pour tout vous expliquer sur ce nouveau processeur. Retrouvez également le test du X38, le XNA et toutes les news matos qui vont bien.

ET AUSSI...

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de clientèle Hors Captif : Fabrice Larrieu

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Comet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico-Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.
Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 2 CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément et un encart abonnement situé entre les pages 66 et 67.
Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centres d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

Couverture
© Valve Corporation

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



DVD-Rom

sommaire #199

Le jeu complet du mois, Conflict Desert Storm II, vous envoie à Bagdad en pleine guerre du Golf. Un treillis, un flingue et vous voilà fin prêt à affronter toutes les missions avec du sable plein les yeux. Côté démo, vous pouvez découvrir un hack'n slash à l'ancienne nommé Depths of Peril et surtout apprendre à faire une vraie partie de cartes WoW. Vous savez, celles avec les cartons que vous laissez de côté quand vous achetez un booster de WoW TCG pour avoir un pet.

Cyd

LE JEU COMPLET

Conflict Desert Storm II

Genre : Action/Tactique
Développeur : Pivotal Games
Éditeur/Distributeur : SCi/Eidos Interactive
Site Internet : www.eidos.fr
Config minimum : Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows XP/2000, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo







En résumé

Si vous aviez loupé la guerre du Golf en direct du journal de 20h à l'époque, alors le jeu complet du mois devrait combler vos lacunes. Direction Bagdad, à la tête d'une escouade composée de quatre militaires aux talents divers. Mick Connors est doué en maniement d'armes lourdes, idéal pour stopper net un char d'assaut, Paul Foley est efficace avec un fusil à lunette entre les mains, David Jones est le petit discret qui manie les explosifs comme personne, quant à John Bradley, il s'avère doué un peu dans tous les domaines. Il est donc nécessaire d'utiliser au mieux les talents de votre équipe pour mener à bien les différentes missions proposées aux objectifs variés (sabotage, escorte...) Pour la tactique, vous devriez y trouver votre compte même si l'action prime sur le reste. Conflict Desert Storm II reste avant tout un jeu un poil bourrin. Ne cherchez pas le réalisme mais plutôt la bagarre.





Depths of Peril

Genre: Action/RPG
Développeur: Soldak Entertainment
Éditeur/Distributeur: Soldak
Site Internet: www.soldak.com
Config minimum: Windows 98/ME/XP/2000/Vista, CPU 1,2 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée: Windows XP/2000/Vista, CPU 2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo



En résumé

En tant que chef barbare, votre rôle est de protéger votre village nommé Jorvik contre plein de vilaines choses qui rôdent alentour. En gros, vous prenez votre hache, vos muscles et vous tapez très fort sur les créatures qui vous embêtent, ou pas d'ailleurs... Ne faites pas de détails, frappez sur tout, ça vous donnera des points d'expérience suffisants pour améliorer votre personnage.

World of WarCraft Trading Card Game

Le jeu de cartes créé pour l'univers de World of WarCraft fait un véritable carton. Même si beaucoup de personnes achètent des boosters pour tenter d'obtenir une carte kikou et posséder un pet ou une monture spéciale en jeu, il ne faut pas oublier qu'on peut faire de vraies parties avec ces cartes. Les règles ne sont pas forcément évidentes pour toute personne n'ayant pas touché un jeu de la sorte auparavant, genre Magic. Donc, si la notice ne vous paraît pas claire, Upperdeck a créé un tutorial sous la forme d'un portail. Vous pouvez y découvrir un pas à pas d'une partie, toutes les règles, la nature des cartes et comment composer votre deck.





Jeux indépendants

- Ace Speeder 2
- Arrrrrr!
- Chromadrome 2
- Furbidden Planets
- Gridblaster
- Hap Hazard
- Kamyran's Eye 2
- Knytt Stories
- Othello³
- Return to Sector 9
- SeeSoar
- Stomping Grounds

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail: cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante:

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Générosité

Cela fait de nombreuses années que je lis votre magazine et je suis triste de voir combien l'organisation des dates de parution change sans cesse. Je vis en Belgique et d'ordinaire le magazine sortait chaque mois entre le 5 et le 10, mais voilà depuis quelques mois ces dates changent. Exemple : parution en plein milieu du mois ce qui fait que quand on désire acheter le magazine vers le 15 ou le 20 on se retrouve avec celui du mois suivant ce qui est assez problématique. Alors que faire ?

Webside

Vous mettez le doigt sur un vrai problème. Depuis que nous sommes passés à 13 numéros par an, je vous avoue qu'on a aussi parfois du mal à s'y retrouver. Du coup, je vous propose un truc tout simple : dorénavant, je vais tâcher de vous donner la date de sortie en kiosque d'un numéro à l'autre, histoire que vous ne soyez plus pris au dépourvu et que vous retrouviez le sourire. Le 200, par exemple, devrait arriver vers le 10 novembre. Et en attendant, je vous envoie un exemplaire du numéro que vous avez loupé. Et un Mars. Pour les cent balles, par contre, ça ne va pas être possible. Mais l'intention y est.

C'est beau un Belge qui parle

Avant d'être un « PCiste », j'étais un « consoleux ». Je sais, c'est mal, mais c'est plus simple à 7 ans que de télécharger des patchs. Aujourd'hui, ce sombre passé est révolu et je suis maintenant un fier défenseur du jeu PC, fourvoyant les mécréants qui osent me dire « mé LOL la X360 elle marave grave ton PC ». Malheureusement, j'ai gardé quelques regrets du monde des consoles. Deux pour être précis : Zelda et Mario, qui sont tous les trois les maîtres dans leur domaine respectif (NDFask : ils sont deux ou trois ? Décidez-vous, bon sang). Alors, voila LA question : Nintendo pourrait-il un jour développer sur PC, ou même porter ses jeux sur PC ? Ou cela ne se fera jamais, et pour quelle raison ? En expert que vous êtes (c'est votre boulot quand même), je suis sûr que vous avez la réponse.

Martin

Oh, vous me surestimez un peu là, mon cher Martin. Non, je n'ai pas la réponse. Mais je passe la plume à Yavin, qui gesticule derrière moi, les bras en l'air, en hurlant : « Moi je sais ! Moi je sais ! » Ah ben, il a tellement gesticulé qu'il s'est fait mal. Bon, je vais plutôt vous répéter ce qu'il marmonne. Alors, la réponse est « Non ». D'après lui, « Il y a très peu de chances que Nintendo adapte un jour ses titres sur PC. La raison est simple : c'est une question de philosophie. Ils ont toujours capitalisé sur les licences pour vendre du matos. Jusqu'à présent, ça leur a pas mal réussi, ils n'ont jamais subi de pertes dans toute leur histoire (enfin exceptionnellement sur un trimestre en plus de 30 ans), donc ils n'ont vraiment aucune raison de changer de politique un jour. C'est la philosophie du contrôle total selon Nintendo, ils contrôlent toute la chaîne, depuis la validation des jeux jusqu'au support ». Hé bé. Comme quoi, parfois il dit des trucs intelligents, Yavin. Je tomberais presque amoureux là.

- Emails de la rédaction :
Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

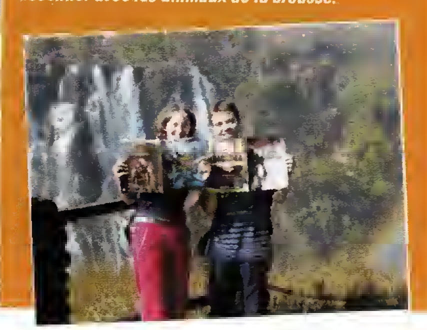
Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Around Ze Weurld #2

Dans son voyage autour du monde, ce mois-ci Joystick était en Afrique, en Zambie plus précisément. Après avoir été chargés par un éléphant et attaqués par un léopard qui n'avaient qu'une idée en tête : voler nos Joystick, ma copine et moi avons décidé d'accorder un peu de repos à nos chers magazines en allant visiter les chutes Victoria. Ne vous inquiétez pas, nous les avons gardés au sec. Et dire que pendant ce temps, y en a qui travaillent... Allez, grosse bêtche à tous !

Pinpin et Pinpinette

Je ne suis pas sûr que les éléphants ou les léopards en voulaient à vos Joystick. À mon avis, vos surnoms ont dû parvenir jusqu'aux oreilles des animaux de la brousse africaine qui se sont mis d'accord pour vous faire payer un choix de pseudos aussi idiots. Faut pas déconner avec les animaux de la brousse.



Around Ze Weurld #1

La mer Rouge est bleue, il fait 40° à l'air et 31° dans l'eau. La cloche de quart sonne : plongée, manger, sieste, plongée, apéro, manger, sieste...
La vie est belle !

Tiar

Je vous hais.



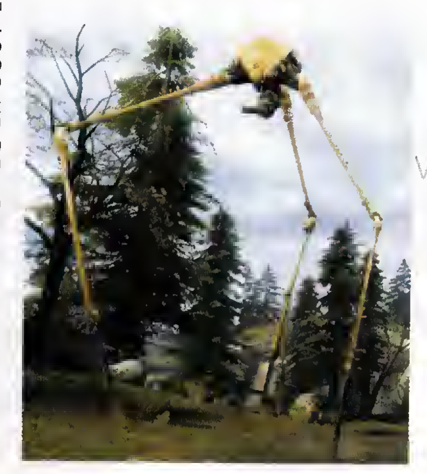
Aïe, fait la mouche

Pourquoi faites-vous des erreurs dans votre Bible ? À la page 72 du Joy 197, vous dites (mon bon Tuttle) que GTA San Andreas est sorti en juillet 2005 alors qu'il est sorti le 10 juin 2005 en Europe. Étant un grand fan de Grand Theft Auto, je trouve cette (énorme) erreur totalement SCANDALEUSE !

Antonin

Pauvre Tuttle ! Il ne faut pas lui en vouloir : comme il se nourrit exclusivement de légumes (beurk), son neurone lui fait parfois la gueule. Et vous, sinon, c'est quoi votre excuse pour pinailler comme ça ?

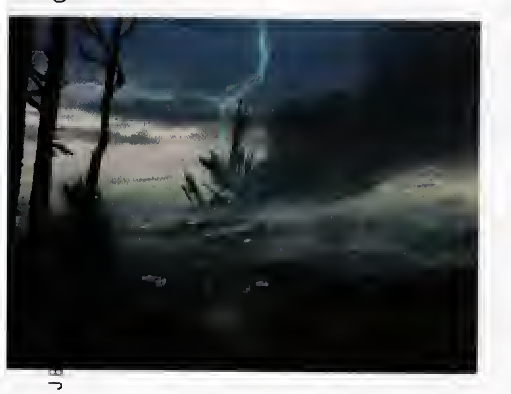
- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org



V A L V E V A L V E V A L V E V A L V E

Half-Life 2 épisode 2

Aussitôt arrivé dans les locaux, l'aventure commence : parti visiter les toilettes officielles, je me perds dans les couloirs de l'immeuble et finis dans le local administratif d'une banque à demander s'il s'agit bien des sanitaires. O.K., on oublie et on recommence : entrée dans les locaux, échanges de poignée de main et test de la version preview d'Half-Life 2 : Episode 2. Ça vous va mieux comme version ? C'est plus propre et mieux centré ? Alors direction le 9 m² en tôle qui me sert de zone d'arrivée, un truc bringuebalant sur le point de s'effondrer. Alyx, l'éternelle coéquipière, me sauve la peau de justesse en utilisant le Gravity Gun. Merci, c'est gentil, mais maintenant rends-le moi, c'est pas toi le perso principal. Non mais. Une fois dehors, il faudra jouer à lance-baril avec les mutants et défoncer quelques portes avant d'assister aux derniers spasmes de City 17. Étonnant d'ailleurs comme l'ambiance du fameux artwork (voir ci-contre) est parfaitement retranscrite.



Dix minutes plus tard, quelque part dans la preview

« Euh, vous avez fait des modifs sur le moteur ? Non parce que là, les effets de lumière, ils sont plutôt pas mal ». David Speyer, le gentil lead designer (et grosse brute en I.A.) me répond humblement : « On voulait qu'Episode 2 soit le plus beau volet de la série. Comme le moteur Source est facile à modifier… » Hum, je sais pas si j'ai la même conception de la facilité que lui, mais c'est vrai que la caverne, là, elle en jette. Vert émeraude, lichen et mousse en guise de tapisserie. On se sent au calme, reposé, en sécurité. D'autres créatures ont d'ailleurs trouvé refuge. Je crois que ce sont des araignées. Elles ont pondu des cocons un peu partout et se baladent au plafond. Super vite. Saletés de bestioles ! Y en a une qui vient de me sauter à la gueule, je l'envoie s'éclater sur la paroi d'un coup de gravity gun et repousse les autres au fusil mitrailleur. O.K., Tuttle, reprends tes esprits, respire un bon coup, tu vas pas crever dès l'intro quand même. Heureusement pour mon honneur, j'ai réussi à nettoyer la première partie de la caverne. Le reste conservera encore ses secrets, il s'agit d'une preview composée de séquences jouables.

Essuyage de bots

Me voici maintenant au volant de l'éternel buggy, pour un trip rallye pas piqué des vers. De temps à autre, un mutant s'invite à bord, ce qui donne l'occasion à Alyx de nettoyer ses bottes. La promenade s'arrête quelques virages plus loin au cœur d'une bourgade déserte (au fait, oui, y a du spoiler), bloqué par une sorte de parapluie bleu translucide. Et devinez quoi ? Une horde de groupies débarque en hurlant « Gordon, Gordon, un autographe ». Et moi, princier comme

PAR Tuttle



David et Gautam ont l'air heureux et c'est normal. Après tout, c'est la première fois qu'ils voient la lumière du jour depuis huit mois.

GENRE : PRÉQUELLE ÉDITEUR : VALVE
DÉVELOPPEUR : VALVE
SORTIE : 18 OCTOBRE 2007

Pour rappel…

… l'Orange Box comprendra Half-Life 2, Episode 1, Episode 2, Portal et Team Fortress 2. Mais on déplore qu'aucun abonnement téléphonique ne sera offert en complément et ce malgré un titre honteusement racoleur.



E V A L V E V A L V E V A

Un vol direct Paris Seattle au-dessus de l'Alaska avec pour ami à usage unique, un chercheur en biologie moléculaire nanogénaire équipé de jumelles en guise de lunettes ; une mère de famille qui vous voit déjà en fiancé de son laideron de fille ; un chauffeur russe défenseur

VALVE MET LA PRESSION



acharné de l'American Dream : pas de doute, ce voyage à Seattle fut placé sous le signe de la bizarrerie. Au risque de vous décevoir, je ne vais pourtant pas m'étaler sur les détails, le secret professionnel impose parfois le silence. Pour compenser, je vous propose le résumé de ma visite chez Valve. Ne me remerciez pas, c'est cadeau.





Nom de code : « Projet Usine à Gaz »

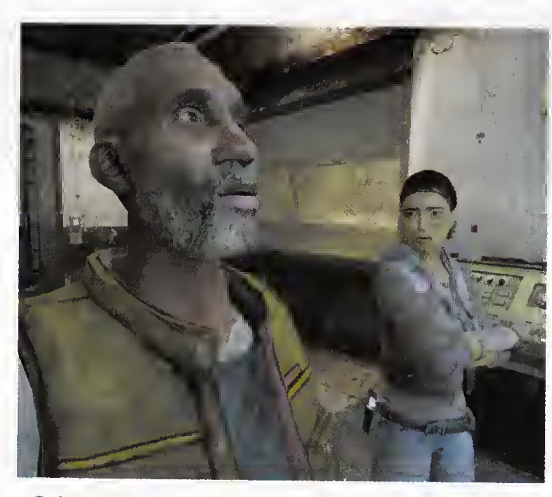
Valve, Half-Life, Steam, Source : ces noms font partie du paysage quotidien de n'importe quel gamer. En vérité, ils nous sont tellement familiers que nous ne faisons plus vraiment attention à leur signification alors que visiblement, tout le projet de Valve y est contenu en substance. De l'énergie nucléaire, une valve pour réguler la pression, de la vapeur d'eau (steam en anglais) et une source de refroidissement : on a là les composants d'une centrale électrique, d'un système capable de fournir à une vaste population (FPS, mods, indie, réseau) l'énergie dont elle a besoin tout en évitant la surchauffe. Lorsque j'ai demandé à Doug Lombardi (le relation presse de Valve) si j'avais fait mouche, il m'a répondu par un petit sourire en coin que je vous laisse le soin d'interpréter. Matez les logos officiels si vous avez encore un doute, pas besoin d'être Champollion pour décoder le message.



toujours, je leur offre une bonne rafale de dédicaces jusqu'au moment où déboulent les stars de la soirée : les Hunters. Ces cyclopes à ressort sont non seulement balaises (oublier la mitrailleuse, les balles ricochent sur l'armure), mais ils sont capables d'enjamber les fenêtres, d'enfoncer les portes et de passer par la cheminée. Diablement intelligents, ils ont le chic pour vous dénicher où que vous soyez. Après deux arrachages de tête, j'ai compris : on va y aller au shot gun et on verra qui rigolera le dernier. Je les attends, courageusement planqué dans la cave, toc toc, oui, entrez, c'est ici pour la dégustation de Beaujolais. Naturellement, autour d'une bonne bouteille, les contacts se font toujours plus facilement et deux minutes plus tard, je ressortais titubant mais debout.



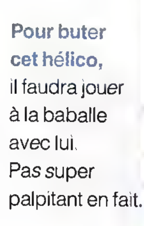
Regarde-moi dans les yeux et ose me dire que tu n'as pas mangé la toiture.



« Qu'est-ce que t'as à fixer le mur ? T'es vexé de pas avoir le premier rôle ? »

Buff de soutien

Pour résumer, comme disent les gens sérieux, Episode 2 sera donc très rythmé. Un opus avec pas mal de gomina dans les cheveux, des bestioles hargneuses et en principe plus long qu'Episode 1 (espérez entre huit et dix heures). À lui seul, il ne justifiera peut-être pas l'achat de l'Orange Box, mais en soutien pour TF2, il fera très bien l'affaire.





Pour buter cet hélico, il faudra jouer à la baballe avec lui. Pas super palpitant en fait.



EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
I ♥ LIFE
EASTPAK
EASTPAK





L'équipe au grand complet

Team Fortress

Bon Dieu, dix ans, c'est long quand même. Assez long pour perdre ses premiers cheveux, changer deux fois de système rénal et voir un outsider se transformer en leader du marché.

GENRE : FPS MULTI
ÉDITEUR : VALVE
DÉVELOPPEUR : VALVE
SORTIE : 18 OCTOBRE 2007

TF2 ne s'embarrasse pas de règles complexes : tu campes le point de contrôle adverse, tu scores. Simple, efficace, old school.



Chez Valve, le passage du temps produit ses effets, mais ça ne les empêche pas d'avoir quelques petites idées fixes. Comme garder en réserve certains vieux projets pour des temps meilleurs. Pour Robin Walker, en particulier, « distribuer un jeu dix ans après son annonce n'est pas un problème. Si le gameplay est bon, nous croyons qu'il le sera encore dans dix ans. Car les très bons jeux ne se démodent pas ». Alors là, il y aurait matière à tirer des comparaisons avec Tetris. Mais comme je risquerais d'être mal compris, je vais m'abstenir. Après tout, j'ai pas envie que Team Fortress 2 me file entre les doigts au dernier moment.



Team Fortress 2 avant de faire sa mue : réaliste et surtout bien plus moche.

Pas de véhicules pour bibi

Gabe Newell : « On avait pensé à faire des véhicules. On a même réalisé des croquis et des schémas. Mais on s'est rendu compte que ça créait un problème : on avait d'un côté des maps multi pour les véhicules et de l'autre des maps plus classiques. » Voilà exactement le genre de choix qui permet de préserver la cohérence d'un gameplay. Suivez mon regard...

Un 8 vs 8 bien festif

Une tactique lâche, mais payante : quelques minutes après l'entretien, escorté par Robin (le lead designer de TF2 donc) et Doug Lombardi, je suis introduit dans la salle de test. On m'invite alors à choisir parmi les neuf différentes classes de perso. Mmmh, pas facile facile. Là, tout de suite, j'hésite entre le soldat (gueule de pochard et lance-roquettes) et le médecin (blouse blanche, regard de psychopathe et rayon soignant, sans oublier le couteau-tronçonneuse). Finalement, je prends le soldat : une prise en main bien basique, rien de tel pour un premier échauffement. Je me retrouve aussitôt à faire des zigzags dans les couloirs, je ne sais pas trop où je vais, qu'importe : ma team, elle, connaît ça par

Le pyro sera particulièrement utile pour faire des dommages collatéraux.

Du bœuf à la découpe

Vous voyez les photos de bœuf à la découpe dans les boucheries, avec marqué épaule, côtes, collier, panse, etc. ? Les cartes de TF2 c'est un peu la même chose. Elles sont découpées par quartiers et ces derniers ne sont pas tous accessibles pendant une même partie. Le principe est très simple mais en déboussolera plus d'un durant les premières parties : se cogner contre une porte de hangar qu'on croyait ouverte, ça déstabilise forcément.

On prend les mêmes (TFC)...



... et on recommence (TF2).





cœur. Après tout, ça fait neuf ans qu'ils vivent dans la cave de Valve à faire des alphatests sur chaque map. Bientôt, je me retrouve dans une zone ouverte, avec deux passerelles en métal et une sorte de bunker. La team adverse est là pour nous accueillir et nous empêcher de prendre le point de contrôle : ils ont allumé des feux d'artifice partout, c'est vraiment sympa de leur part. Le mec à l'origine de cette initiative est l'ingénieur, m'explique Robin, pendant que j'attends la phase de respawn (pas de commentaires, merci). L'intérêt de cette classe est de pouvoir poser trois types de machines sur les maps : des tourelles défensives à tir automatique, des zones de soin et des portails de téléportation. Les trois peuvent être réparés – toujours par le même perso.

De l'art de torturer les journalistes à la pince

Pour le deuxième essai, mon choix se porte sur l'espion. Eh oui, difficile de résister plus longtemps à l'attrait de la fourberie. Tout de suite, c'est le coup de cœur. Ce n'est pas seulement la rapidité du perso, son look à la Hitman version Toy Story et la possibilité de devenir invisible. C'est surtout la conviction qu'en jouant bien, on peut vraiment renverser le cours d'une partie. Vous vous souvenez de l'espion dans Commandos ? Les deux classes sont très similaires : dans un cas comme dans l'autre, il est possible de prendre l'apparence de l'ennemi. On peut donc se faire passer pour un scout, un heavy, un pyromane, etc. : le choix est libre. Reste ensuite à s'infiltrer dans la team adverse sans paraître trop déplacé. Et dès qu'on a l'opportunité d'égorger un gus un peu isolé, hop, un coup de couteau et la fête est finie. Le principe est déjà redoutablement séduisant, mais il faut savoir que l'espion a aussi la possibilité de se rendre invisible grâce à sa montre gadget. Pratique

Passer l'interface à la Molynette

Peter Molyneux a dit un jour qu'une bonne interface est une interface où les icones sont réduits au minimum. C'est peut-être une évidence, mais TF2 nous en rappelle la pertinence avec une acuité renouvelée. On a souvent l'impression qu'entre soi et l'écran il n'y a pas d'intermédiaire, il suffit pourtant d'un coup d'œil pour avoir toutes les infos nécessaires : points de vie, localisation des ennemis et type d'arme équipé. Outre la touche graphique, c'est sans doute la chose qui m'a le plus impressionné.

pour disparaître le temps de passer dans la zone ennemie ou après un kill un peu trop voyant. Dans la pratique, les choses s'avéreront moins évidentes. Les mecs que j'ai en face sont de vraies brutes et repèrent aisément les moutons noirs. N'empêche, c'est le pied total. Même après trois frags consécutifs (le premier par des boules type Nickelodeon® ; le deuxième par une balle en pleine tête signée Sniper ; et le troisième au lance-flammes), j'en redemande encore. Malheureusement, quand on est venu rendre visite à Valve pour essayer l'ensemble de son prévisionnel 2007, on ne passe pas trois jours sur un seul jeu. Et même si j'ai eu suffisamment de temps pour tester le médecin (un perso redoutable !), passer en God mode façon Unreal et vérifier la grande qualité de l'ergonomie, Doug finit par utiliser la pince pour me faire lâcher le clavier.

Une enveloppe moelleuse pour un goût intense

Bon, j'ai gardé le meilleur pour la fin : le sulfureux, le racoleur, l'ostentatoire, à savoir : les graphismes de TF2. Voui, voui, c'est un peu dégueulasse de garder ça en joker, mais comme on dit, tous les moyens sont bons pour ferrer son poisson. On va passer outre la case « joli/mignon/coloré », vous avez des yeux pour voir et un cerveau pour comprendre que TF2 est plus rafraîchissant qu'un grand verre de thé glacé tout en se payant le luxe de tourner sur une config' moyenne. Le point fondamental à préciser, c'est qu'en dépit de cette touche à la DreamWorks, on tient un FPS intense et nerveux. En fait, c'est même l'inverse : la simplicité des persos et des décors renforce la facilité de la prise en main. Et ça, c'est une belle revanche contre la soi-disant efficacité de certains FPS « guerre moderne ».

Un passif douloureux

Pour mémoire, Team Fortress 2 est attendu comme l'héritier de team Fortress, un mod Quake sorti en 1996 et célèbre pour son système de classes. A la base, le second volet devait être un mod pour Quake II. Mais les choses devaient changer avec la sortie de Team Fortress Classic, la version TF sur moteur Source. En 1998, Valve annonce alors la réalisation d'une suite à TFC2 baptisée TF2. Le projet connaît des reports incessants et en 2001, Valve décide de donner une touche graphique plus cartoon à cette suite, en contrepoint total avec le look réaliste initialement prévu. Tout cela est détaillé avec moult détails sur www.teamfortess2.fr.



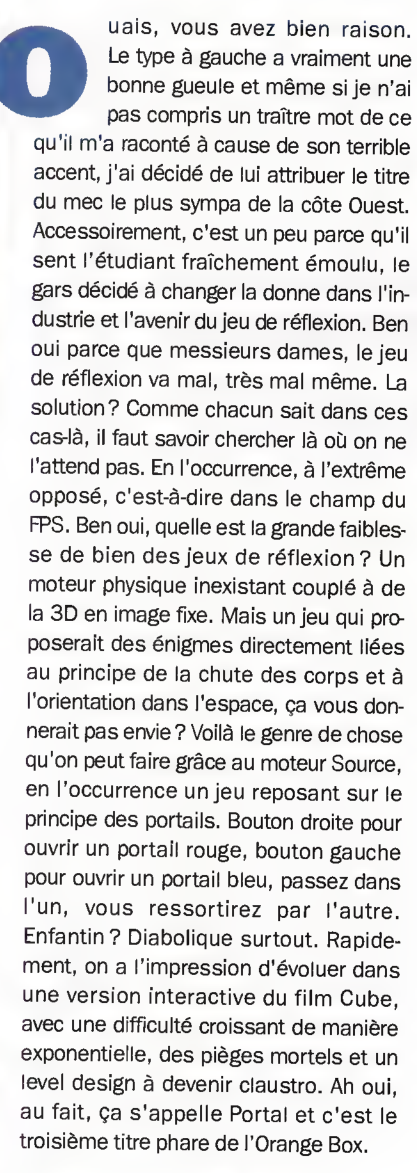
Jeff Barnett, game designer sur Portal.

À force de passer des portails, on se retrouve vite la tête sens dessus dessous, à mélanger la droite et la gauche, le haut et le bas.

Portal

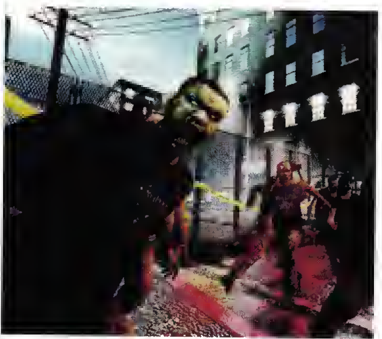
GENRE : FPS CÉRÉBRAL
ÉDITEUR : VALVE
DÉVELOPPEUR : VALVE
SORTIE PRÉVUE : 18 OCTOBRE 2007

Ému par les émoulus



Ouais, vous avez bien raison. Le type à gauche a vraiment une bonne gueule et même si je n'ai pas compris un traître mot de ce qu'il m'a raconté à cause de son terrible accent, j'ai décidé de lui attribuer le titre du mec le plus sympa de la côte Ouest. Accessoirement, c'est un peu parce qu'il sent l'étudiant fraîchement émoulu, le gars décidé à changer la donne dans l'industrie et l'avenir du jeu de réflexion. Ben oui parce que messieurs dames, le jeu de réflexion va mal, très mal même. La solution ? Comme chacun sait dans ces cas-là, il faut savoir chercher là où on ne l'attend pas. En l'occurrence, à l'extrême opposé, c'est-à-dire dans le champ du FPS. Ben oui, quelle est la grande faiblesse de bien des jeux de réflexion ? Un moteur physique inexistant couplé à de la 3D en image fixe. Mais un jeu qui proposerait des énigmes directement liées au principe de la chute des corps et à l'orientation dans l'espace, ça vous donnerait pas envie ? Voilà le genre de chose qu'on peut faire grâce au moteur Source, en l'occurrence un jeu reposant sur le principe des portails. Bouton droite pour ouvrir un portail rouge, bouton gauche pour ouvrir un portail bleu, passez dans l'un, vous ressortirez par l'autre. Enfantin ? Diabolique surtout. Rapidement, on a l'impression d'évoluer dans une version interactive du film Cube, avec une difficulté croissant de manière exponentielle, des pièges mortels et un level design à devenir claustro. Ah oui, au fait, ça s'appelle Portal et c'est le troisième titre phare de l'Orange Box.





Left 4 Dead

GENRE : ROOTS QUI TACHE
ÉDITEUR : VALVE
DÉVELOPPEUR : TURTLE ROCK STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : 2008

La maladie guette

Contaminé. J'ai été contaminé. En revenant de Seattle, mes ongles se sont mis à pousser anormalement vite et j'ai pris l'habitude d'éviter la lumière du jour. Désormais, je fais régulièrement des rêves éveillés, durant lesquels je me vois rampant dans les ruelles de Paris, affamé, à la poursuite de gibier humain. Tout a commencé au terme de ma visite. C'était le soir, les locaux de l'entreprise étaient plongés dans l'obscurité et mes nerfs déjà bien mis à l'épreuve par la série de jeux testés. C'est à ce moment que Doug Lombardi me proposa d'essayer Left 4 Dead, alors que votre serviteur était déjà à demi mort de fatigue. « Le but du jeu, m'explique-t-il, est de te frayer un chemin dans une ville contaminée ». Par professionnalisme, j'acquiesce. Le jeu est sacrément moche, rien de bien salivant. Je ne me doutais pas que, quelques minutes plus tard, je serais changé à jamais. Et pour cause : un FPS plutôt roots, dans le style qui tache, avec des armes à moitié usées, des munitions distribuées au compte-gouttes et pas de respawn, le tout jouable à quatre versus Environnement, forcément c'est addictif. On part à quatre et on finit à deux, avec de la chance et beaucoup d'esprit d'équipe. Les monstres sont endurants, ils arrivent sur vous à toute vitesse (les Hunters), vous vomissent dessus avant d'exploser (les Boomers), impossible de rester calme, impossible de ne pas céder à la panique. Et quand un de ses boss, déjà diablement dangereux sous le contrôle de l'I.A., s'avère être contrôlé par un joueur, là c'en est trop, le choc vous laisse pour mort. Et quand enfin, vous vous relevez, une seule idée subsiste : guetter, tapis dans l'ombre, l'heure de la sortie officielle.

Roulette russe

Tous les monstres ne seront pas jouables avec la même fréquence, afin de donner une chance à l'équipe « humaine » de remporter la partie. Pour vous donner un exemple, les boomers (dont le cœur fait boom) et les hunters (capables de se déplacer très rapidement) ne seront pas aussi fréquents que les sorcières (très sensibles à la lumière). Heureusement, sans quoi jouer « humain » serait un pari tout bonnement intenable.


300
Vivez
cette expérience
en Haute Définition su
PLAYSTATION
Le 26 SEPTEMBRE
Plus d'1 heure de bonus !
Disponible
en HD DVD
et Blu-ray Disc
HD DVD
WARNER BROS. PICTURES PRÉSENTE
EN ASSOCIATION AVEC LEGENDARY PICTURES ET VIRTUAL STUDIOS UNE PRODUCTION MARK CANTON/GIANNI NUNNARI UN FILM DE ZACK SNYDER GERARD BUTLER "300"
LENA HEADEY DAVID WENHAM ET DOMINIC WEST MUSIQUE DE TYLER BATES PRODUIT PAR WILLIAM HOY A.C.E. DIRECTEUR ARTISTIQUE JAMES BISSELL DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE LARRY FONG
ODUCTEURS EXÉCUTIFS DEBORAH SNYDER FRANK MILLER CRAIG J.FLORES THOMAS TULL WILLIAM FAY BENJAMIN WAISBREN D'APRÈS LE ROMAN GRAPHIQUE DE FRANK MILLER ET DE LYNN VARLE
SCÉNARIO DE ZACK SNYDER KURT JOHNSTAD ET MICHAEL B.GORDON PRODUIT PAR GIANNI NUNNARI MARK CANTON BERNIE GOLDMANN JEFFREY SILVER RÉALISÉ PAR ZACK SNYDER
LEGENDARY PICTURES
atmosphere
HOLLYWOOD GANG
WARNER BROS. PICTURES
ww.warnerbros.fr
www.300-lefilm.com
20 minutes
LYCOS.fr
mcm
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
skyrock.com



DITO

La Games Convention de Leipzig, ça manquait quand même un peu de piquant au niveau des annonces de jeu… Rien de très excitant côté matos non plus, on n'a toujours pas entendu parler d'une technologie permettant de produire un PC à 500 euros qui fait tourner Crysis en 60 images par seconde. Pas trop de quoi alimenter nos rêves, sauf si l'on aspire à devenir joueur professionnel (limite d'âge : 25 ans, avis aux amateurs). Pendant que l'on s'autocongratulait dans les soirées chez les éditeurs et les constructeurs, on entendait dans les coulisses le grattement nerveux du stylo de qui fait un gros chèque. Les annonces de partenariats, de nouvelles écuries, de parrainages ou de tournoi n'en finissent pas de se succéder depuis la rentrée. Entre les vieilles légendes tenaces, les nouvelles formations ou les teams d'All-Stars, il y a de quoi avoir le tournis : c'est carrément plus passionnant que le mercato de Ligue 1. En attendant StarCraft II et un hypothétique FPS qui fasse VRAIMENT l'unanimité, tout le monde s'échauffe, détecte des nouveaux talents, expérimente des méthodes d'entraînement, décortique les replays de son adversaire… Fini de déconner dans les LAN de quartier avec canette/paquet de chips sur le bureau, il y a des sous et surtout de la réputation (qui rapporte encore plus de sous) à se faire, et la planète entière vous observe via les ladders ! On sent déjà venir la lame de fond qui veut nous faire tous croire que l'on est des natural born PGM, un peu comme on a essayé de nous convaincre qu'avec des Nibok aux pieds, on court plus vite. Vouloir devenir pro, c'est bien, faut juste garder en mémoire que ça demande de l'entraînement, de la rigueur et des sacrifices, que ça dépasse le cadre du plaisir. Joystick et le pro-gaming ? On est carrément fan, vous l'avez déjà remarqué. Mais ce n'est pas une raison pour vous flatter et vous faire croire que vous êtes des champions, on va plutôt poursuivre notre approche hédoniste. Et continuer à rêver ensemble, en admirant les performances des authentiques pros !

Styx

Toujours là, Moore

Interviewé dans le cadre de l'IDF (Intel Developer Forum), Gordon Moore a déclaré que la loi qui porte son nom – et selon laquelle le nombre de transistors d'une puce double tous les deux ans – serait complètement has-been d'ici dix à quinze ans. Tout ça parce qu'on arrive à un tel niveau de miniaturisation qu'il va bien falloir à un moment que ça s'arrête. Aucune annonce n'a été faite par contre concernant la loi de Murphy. Faskil est donc toujours interdit de tournevis.

FRACTURE SOCIALE

Histoire de couper court à d'éventuelles rumeurs, les développeurs de Crytek ont précisé que oui, il y aurait bel et bien des différences entre les versions DX9 et DX10 de Crysis, au niveau du multi en fait. Les radins qui se complaisent à jouer avec une vieille carte DX9 n'auront pas l'immense privilège de pouvoir profiter des cycles jour/nuit ou du moteur physique du jeu lorsqu'ils affronteront leurs petits camarades en ligne, histoire de ne pas surcharger les serveurs de jeu. Et c'est bien fait pour eux, ils n'avaient qu'à pas être pauvres.



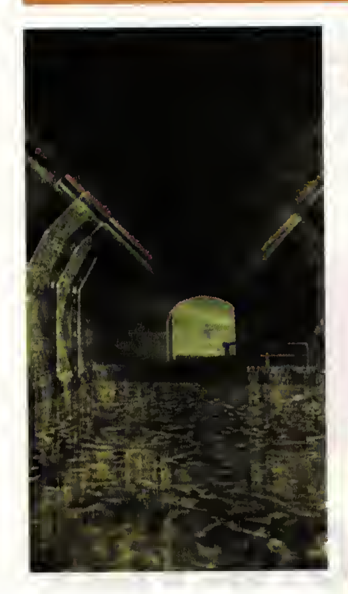
bruits de couloirs

L'info est encore à prendre avec des pincettes, mais nos agents doubles infiltrés chez nos amis d'Ubisoft nous signalent qu'il est possible que peut-être dans un futur proche si tout va bien, on devrait probablement entendre parler d'un Beyond Good & Evil 2. Mais vous gardez ça pour vous hein, après je vais encore avoir des ennuis.



Au boulot !

Vous faites partie de ces gens qui répètent à l'envi qu'il n'y a pas de jeux sur Mac ? Vous pourrez alors bientôt vous retrousser les manches et faire changer les choses grâce à l'arrivée de Gamemaker (www.yoyogames.com) sur les machines du fruit défendu. Une bêta devrait être dispo à l'automne afin que vous puissiez vous y mettre à fond lors des longues soirées frisquettes. Enfin, si le climat se décide à revenir à la normale, parce que là, on est en plein mois de septembre et je suis en nage devant un thermomètre qui affiche gaiement 27°.



Plague à part

Les chtits gars de Frictionnal Games l'avaient promis : Penumbra sera une trilogie complète. Vu la bonne qualité d'Overture, le premier opus (7/10, Joystick 195), on ne va certainement pas s'en plaindre. Et voilà, on n'aura pas attendu longtemps car les développeurs nous annoncent une première suite. Celle-ci s'intitulera Petit Ours Brun Mange des Carottes et sortira dans les premiers mois de l'an 2008. O.K. ça va, ça s'appellera Penumbra : Black Plague et ce devrait toujours être aussi glauque que le précédent opus, joyeux comme une descente en rappel dans un volcan.

Le jeu gratos du mois

BMW M3 Challenge n'est pas vraiment un « jeu » à proprement parler, mais, par contre, il est vraiment gratos. Et il est réalisé par Ian Bell et tous ses potes de Blimey Games (GTR 2). Vous l'aurez (normalement) compris, il s'agit donc d'une simulation de bagnole. Oui, sans « s », une seule bagnole, sur un seul circuit : le Nurburgring. C'est un peu léger, je vous l'accorde, mais à ce tarif-là, on ne va quand même pas faire la fine bouche. Pour la techno utilisée, sachez que le titre tourne sur le moteur de GT Legends. Quant à savoir si la M3 est fidèlement simulée, je me garderai bien de me prononcer, à moins qu'un généreux donateur se décide enfin à m'en filer une. Après tout, c'est pour le boulot.
www.blimeygames.com



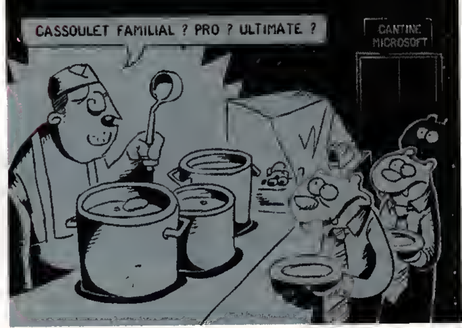


Charmantes compagnies

On vous avait déjà parlé de East Indian Company et, comme ça fait un bail, on va recommencer. Plus sérieusement, si je vous en retouche deux mots c'est que Lighthouse Interactive vient de mettre la main dessus afin de le distribuer dans le monde entier. Pour ceux qui l'auraient déjà oublié, il s'agit d'un zouli titre de gestion dans lequel on aura la lourde tâche de prendre le contrôle d'une des nombreuses Compagnies des Indes aux alentours du XVIe siècle, histoire de devenir maître de la région en se débarrassant de la concurrence, à coups de canons si nécessaire. Ou à coups de canons tout court d'ailleurs. Parce que bon, la diplomatie c'est bien joli, mais couler des bateaux à coups de boulets, c'est nettement plus festif.

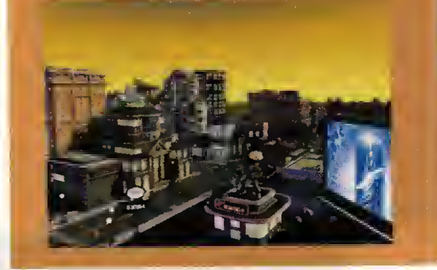
Avis de décès

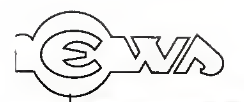
Ça faisait un petit moment qu'on ne vous annonçait plus la mort de tel ou tel studio et, franchement, on ne s'en portait pas plus mal. Ça n'aura malheureusement pas duré très longtemps et c'est au tour de l'illustre FASA de mettre aujourd'hui la clé sous la porte. Après des années de dur labeur et quelques bons titres comme MechCommander, Mechwarrior 4 ou encore Crimson Skies : High Road to Revenge, il y a eu un peu de relâchement et paf, c'est le drame : ils nous pondent Shadowrun. Du coup, la maison mère, Microsoft, vient de mettre un terme à leurs activités en renvoyant la moitié des effectifs à leurs études. L'autre moitié a, quant à elle, été recasée au sein d'autres équipes du géant de Redmond. Probablement à la cantine.

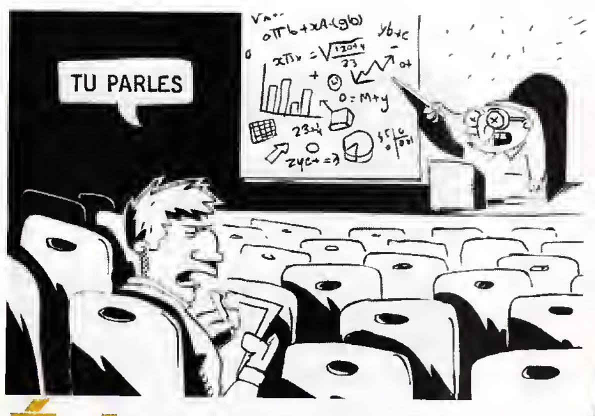


Sim City Sociétés...

... est toujours prévu pour le mois de novembre et se rappelle à votre bon souvenir grâce à cette image que vous pouvez découper, plier en huit ou même lécher, si ça vous amuse.







Éducation physique

Attendez, ne bougez pas, je regarde mon téléscripteur… et voilà, ça y est, Intel a racheté Havoc ! Hein, quoi ? Pas très important vous dites ? Oh moi je tentais juste d'en faire quelque chose de sexy de cette info, hein. Bref, le mastodonte des processeurs a bouffé le petit spécialiste des moteurs physiques pour une somme probablement rondelette mais aussi ultra-secrète. Le reste ne vous regarde pas. Et si cette info se trouve ici et pas dans la rubrique Matos de C_Wiz, c'est que notre ami est en train de se faire masser par des hordes de bombasses sur les plages de Californie.

Jouer tue

Ce que vous avez sous les yeux, c'est la borne d'arcade officielle du célèbre jeu America's Army. Bien différent du célèbre FPS multijoueur du même nom, il s'agit là plus d'un bête jeu de tir dans lequel on ne fait que viser l'écran afin de dégommer les ennemis qui apparaissent devant nos yeux. Oui, je sais, c'est binaire et con. Et ce n'est probablement pas ça qui va pousser les jeunes Américains à s'enrôler sous le drapeau. Mais que voulez-vous, pour redorer leur blason et sublimer la beauté de la guerre, l'armée ricaine n'a pas non plus un budget illimité. Et il coûte cher, Michael Bay (NDStyx : Opération Wolf, pouah !).

Ubisoft…



… annonce l'ouverture d'un nouveau studio en Chine. Son petit nom sera Ubisoft Chengdu car il est situé dans la ville du même nom. Comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, vous serez ravi d'apprendre qu'il s'agit de la capitale de la province du Sichuan. Trop bien.

Phrase à la con

Lundi 17 septemb[illegible] 15[illegible]44

Faskil : « [illegible] viens [illegible] »
Faskil : « Tu [illegible] »
Yavin : « Wesson [illegible] »

The Club…

…ne sortira finalement pas cette année, mais au début 2008. Pour ceux qui auraient oublié, le titre de Bizarre Creations (Project Gotham Racing) devrait se présenter comme un jeu de tir ultra-bourrin dans lequel le terme « réfléchir » est perçu comme un gros mot.



BIOSHOCK FOREVER

Faskil vous l'a assez répété : BioShock est une tuerie. Totale. Vous devez y jouer sinon il est capable de venir chez vous, armé d'une pelle, afin de vous remettre sur le droit chemin. Et vu qu'il menace également les développeurs, ceux-ci ont annoncé leur intention de donner une suite à leur bébé qui verra donc le jour tous les deux ans et pendant une période que j'estime entre deux cents et trois cents ans, vu le regard mauvais de mon chef de rubrique.



ON A FAILLI attendre

Marre de ces consoleux qui vous tannent en vous ressassant que « le PC c'est nul, y a même pas Guitar Hero » ? Eh bien réjouissez-vous ! L'éditeur Aspyr va remédier à cette lacune en adaptant Guitar Hero III : Legends of Rock sur nos machines d'hommes (et de femmes) de bon goût. C'est donc vers l'automne prochain que nous devrions pouvoir nous aussi appuyer frénétiquement et en rythme sur des touches colorées en jouant les cadors de la guitare. Pas moins de 70 chansons de folie furieuse sont au programme et si je l'écris en chiffres, c'est parce que mes origines belges continuent de me souffler un joyeux « septante » qui va encore déclencher l'hilarité générale.

2 en 1



Que trouvera-t-on dans la version collector de Call of Duty 4 : Modern Warfare ? Des grenades fumigènes, un poster de Jessica Alba en treillis ou encore un feuillet explicatif sur l'élaboration de titres à rallonge ? Rien de tout ça ! Juste quelques babioles comme un petit bouquin truffé d'images jamais vues, quelques jolis artworks ainsi que le guide stratégique officiel permettant (en théorie) de devenir un dieu de la gâchette. Voilà, a priori c'est tout et j'en profite aussi pour vous signaler que les développeurs Infinity Ward pourraient bien passer leur tour pour la réalisation du cinquième opus et revenir lors d'un éventuel sixième, si la météo est favorable et qu'ils se sentent d'attaque.

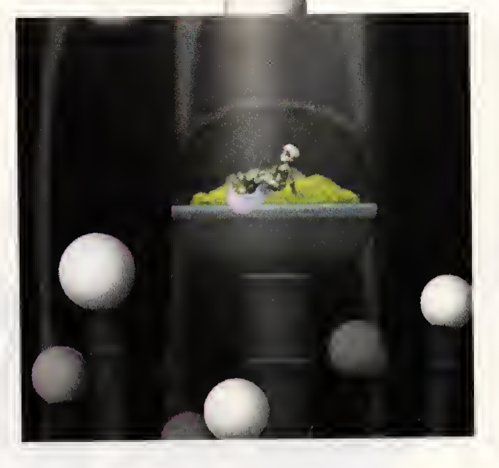
Mieux vaut Star que jamais

Quoi ? La rentrée est passée depuis un bon moment et pas de Star Ac' à l'antenne ? Scandale, que vont devenir mes longues soirées d'hiv... oh, ça revient fin octobre, O.K., je n'ai rien dit. En plus, SdLL annonce le développement sur nos machines d'un nouveau jeu adapté de cet « univers ». Ça s'appellera « Ma Star Academy » et l'éditeur vise essentiellement les jeunes filles âgées de sept à quatorze ans rêvant de gloire, paillettes et autres bijoux clinquants. Des trucs dont elles ne verront probablement jamais la couleur si elles préfèrent se lancer dans un télé-crochet à la noix plutôt que prendre de vrais cours de chant.



Séance de torture

Vous avez dû vous en apercevoir, le très très attendu Aquaria n'est pas sorti au printemps, comme prévu. Le vainqueur de l'Independent Games Festival 2007 étant toujours au stade du peaufinage à l'heure où je vous parle. En attendant, on peut tout de même foncer sur le site officiel pour voir un des développeurs prendre un malin plaisir à nous en dévoiler sept bonnes minutes en vidéo. L'enflure. http://bit-blot.com



Comme tout le monde

Probablement motivés par la colossale masse de pognon que génère le « casual gaming » (qu'on pourrait traduire par occasionnel ou grand public, c'est comme vous voulez), les responsables de 2K annoncent la création d'une nouvelle division : 2K Play. Et forcément celle-ci ne sera pas chargée d'élaborer des pizzas aux anchois mais des petits jeux funs et faciles à prendre en main. Pour l'instant, il semble que seul le marché console soit visé et c'est tant mieux parce que je ne sais pas pour vous, mais moi je préfère fracasser du Big Daddy plutôt que d'empiler des petits cubes de couleurs.

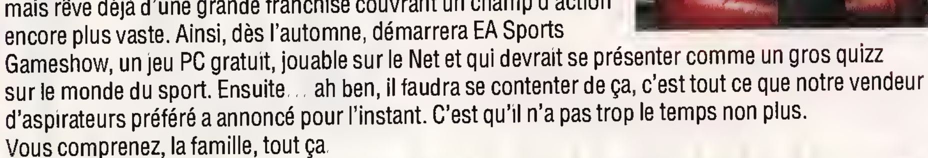
Le gadget...



... USB à la con du mois, c'est cette clé que l'on peut acquérir sous forme de hamburger, hot-dog ou même pizza. Pour votre bien et surtout celui de votre entourage, je vais m'abstenir de vous filer les coordonnées de la boutique qui les vend.

Le Moore du risque





Fraîchement arrivé chez Electronic Arts, Peter Moore, l'ex-ponte du marketing de Microsoft (parti pour « raisons familiales » dixit le communiqué officiel, genre), a directement affiché ses ambitions. Le bonhomme, désormais à la tête d'EA Sports, ne veut pas se contenter de vendre des tonnes de FIFA, NBA et autres Madden, mais rêve déjà d'une grande franchise couvrant un champ d'action encore plus vaste. Ainsi, dès l'automne, démarrera EA Sports Gameshow, un jeu PC gratuit, jouable sur le Net et qui devrait se présenter comme un gros quizz sur le monde du sport. Ensuite... ah ben, il faudra se contenter de ça, c'est tout ce que notre vendeur d'aspirateurs préféré a annoncé pour l'instant. C'est qu'il n'a pas trop le temps non plus. Vous comprenez, la famille, tout ça.





Trouver sa place







La mort de DotA

On vous en avait déjà parlé dans un précédent numéro, mais je ne résiste pas au plaisir de vous annoncer que Battle For Independance vient de passer en bêta-publique. BFI, de son petit nom, est un jeu en réseau, dont l'objectif est de nous faire oublier DotA sans… AIEUH ! Non mais oh, Cyd, ça ne va pas ? Cet idiot, il entend « oublier DotA » et paf, il bascule en mode berzerk et cogne. Et il fait mal en plus. Bref, du calme bonhomme, assieds-toi, reprends des lasagnes/frites et respire un grand coup. On n'a pas dit qu'on ne jouerait plus jamais à DotA, hein, loin de là. Mais pour les fans du genre qui chercheraient un peu de nouveauté, BFI est un titre à essayer absolument. Et comme je le disais, ça tombe bien puisque Jérémy Chatelaine, son concepteur, cherche en ce moment des bêta-testeurs. La procédure est simple : rendez-vous d'abord sur www.lastfrog.com pour vous créer un compte, ensuite téléchargez la dernière « build » ici : http://jeremy.chatelaine.name/bfi/. N'oubliez pas d'ouvrir les ports 49000 à 49010 sur votre routeur et si vous n'avez pas la moindre idée de la signification de ce que je viens de dire, changez de hobby.



Angélisme

Grand fan assumé de Joss Whedon devant l'Éternel, je ne pouvais pas passer à côté de cette news capitale : après avoir entamé la saison 8 de Buffy the Vampire Slayer en comics, tonton Joss va s'attabler à faire revivre son autre série à succès, Angel. Baptisée After The Fall, cette nouvelle saga tout en phylactères reprendra l'histoire là où elle s'était interrompue à la fin de la saison 5 en télé. Ça sort en novembre aux États-Unis, chez Dark Horse, et Yavin a bien sûr déjà précommandé son exemplaire, lui qui, drapé dans son long imperméable sombre, se plaît à répéter qu'Angel, c'est trop mieux que Buffy. Pauvre garçon.



Waaaaagh, bis repetita

Une petite news qui va rendre fous de joie les fans de Warhammer 40k : Relic vient d'annoncer l'arrivée prochaine d'une toute nouvelle extension pour ce RTS nerveux qui rythme encore parfois nos après-midi à la rédac. Surtout quand Cyd n'est pas là, sinon, c'est même pas drôle. Baptisé Soulstorm, ce nouvel add-on se drape encore de mystère même si l'on sait déjà qu'il proposera une race inédite à jouer : les Dark Eldar, une faction des Eldar plutôt versée dans le sadisme et la torture. Il était temps. C'est vrai que jusqu'ici, l'univers de WH40K était un peu trop bucolique.



Jeudi 20 septembre 2007 – 14 h 57

Faskil : « T'as une chouette tof de Colin McRae pour le télex sur sa mort ? »
Faskil : « À poil, si possible. »
Faskil : « Non, je déconne. »

Phrase à la con



Le compte n'est pas bon



D'après une étude de l'Electronic Entertainment Desing and Research, les jeux offrant du multijoueur se vendraient deux fois mieux que leurs petits camarades qui se la jouent feignasses en ne proposant que du solo. Et d'enchaîner en concluant qu'il faut donc mettre du multi partout, parce que voilà, les chiffres ne mentent pas. Curieusement, personne ne semble réaliser que ces titres « multi » nécessitent souvent des authentifications en ligne pour pouvoir jouer et résistent donc bien mieux au piratage. Mais bon, ce sont eux les spécialistes hein, je vais me garder mes impressions pour moi.



C'est officiel !

Id Tech 5, le dernier moteur d'id Software, ne tournera pas sous Linux. C'est le big boss de la boîte qui l'a annoncé dans une interview. Oui, je sais, tout le monde s'en fout. Mais il me restait de la place sur cette page.

Parle à mon cul

Il fallait s'en douter : avec l'arrivée prochaine de GTA IV, Jack Thompson, l'avocat ricain – qui pourfend le mauvais goût et la violence dans les jeux vidéo à grands renforts d'accusations fallacieuses – refait à nouveau parler de lui. Cette fois-ci, il semble qu'il ait moyennement apprécié qu'une des missions présentées par Rockstar aux journalistes propose aux joueurs de mettre fin aux jours d'un avocat déclamant : « Les armes ne tuent pas, les jeux vidéo si ». Le pire, c'est qu'apparemment, ce qui le chagrine le plus, ce n'est pas tant qu'on cherche à nuire à son image. D'ailleurs, soyons francs, elle n'avait pas vraiment besoin de l'aide de Rockstar pour souffrir. Non, ce serait plutôt parce que le bougre craint pour sa sécurité. Il faut croire que l'ami Jack n'a pas encore entendu parler du Programme d'entraînement cérébral du Docteur Kawashima. Auquel cas, il se serait probablement senti menacé par un jeu qui préconise l'utilisation d'un appendice dont il n'est visiblement pas équipé.

:-p

Woot ! C'est la fête du slip ! Le smiley a 25 ans ! Ça passe vite, hein ? Il paraît que sa première utilisation remonte au 19 septembre 1982, lorsque Scott Fahlman, enseignant américain a proposé de faire usage de cette suite de caractères a priori sans aucun sens pour différencier une plaisanterie d'un truc sérieux. Voilà, je ne sais pas pour vous, mais moi j'en suis tout ému. Et encore, ce n'est rien en comparaison de l'anniversaire qu'on célébrera en 2032, quand on contemplera d'un œil nostalgique les 25 balais du « kikoolol », inventé un soir de bouclage par un certain Styx dans un but encore inconnu à ce jour.

Vous savez dessiner ?

À l'occasion de la sortie du numéro 200 de Joystick, Styx m'a demandé de passer un petit appel à nos chers lecteurs, vous donc. Si vous savez manier le pinceau (le vrai ou le virtuel) et que vous avez envie de vous déchirer pour nous faire une petite illustration qui rend hommage à notre magnificence teintée d'humilité, faites-vous plaisir. Envoyez-nous le plus rapidement possible vos créations (en fait avant le 15 octobre pour être peinard) à l'adresse de la rédaction : Joystick, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Les plus jolis seront publiés dans le mag, les plus moches recevront une photo dédicacée de Yavin sur un poney.



Sextoy

Les fans de Sony sont tous foufous depuis que nos confrères d'IGN ont annoncé que « Ayé ! La manette de la PS3 vibre enfin ! ». Enfin, pas celle que vous avez achetée avec la console, mais le prochain modèle de SixAxis, apparemment baptisé « Rumble », qui intégrera des petits moteurs qui font « brrr brrr » dès que ça chahute dans vos jeux préférés. Quand ? Bah, très bientôt, juste le temps que les gars de Sony terminent leur hypnose collective pour faire oublier au monde entier qu'il y a quelques mois à peine, ils nous expliquaient à quel point ils trouvaient les vibrations dans les pads complètement has-been.

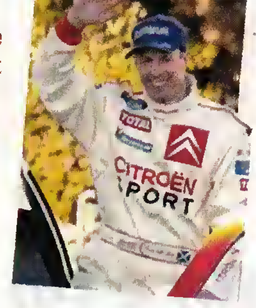


Sauvons la Belgique

Si vous suivez un tant soit peu l'actualité autre que vidéoludique, vous n'êtes pas sans savoir que pour le moment, en Belgique, c'est un tantinet le souk. À l'heure où j'écris ces lignes, cela fait une bonne centaine de jours que mon plat pays n'a pas de gouvernement, tout ça parce que les deux factions linguistiques (Flamands et Wallons) n'arrivent pas à trouver un terrain d'entente. Du coup, un petit malin a eu l'idée saugrenue de mettre le pays en vente… sur eBay. Mis à prix pour un euro symbolique, il avait rapidement grappillé de la valeur pour atteindre en quelques heures seulement la somme astronomique de dix millions d'euros, avant que l'annonce ne soit promptement retirée du site. Alors dans un élan civique, je me propose moi aussi de braquer les projecteurs sur la crise qui traverse mon beau pays en vous demandant d'apposer en bas de vos mails ou des posts sur les forums que vous fréquentez, ou pourquoi pas de vous balader en rue avec un panneau clamant : « La Belgique n'est pas à vendre ! Sauvons le pays de la bière et du Faskil de Joystick ! ». Envoyez-nous vos plus beaux clichés patriotiques, les meilleurs recevront une figurine de Styx qui fait « baaaahaaaar » quand on appuie sur son bidon.

Colin mcRae...

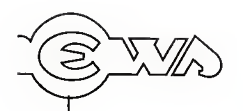
… nous a quittés. Les p'tits gars de Codemasters, très émus, nous signalent qu'ils ne l'oublieront jamais. Nous non plus, faut pas croire.





MÉFIEZ-VOUS DE LA MOUSTACHE !

Comme l'actu PC tourne un peu au ralenti pour le moment, j'en profite pour signaler cette petite anecdote rigolote concernant nos amis du pad. Si on observe attentivement la jaquette du dernier Super Mario Galaxy pour Wii, et qu'on suit les petites étoiles sous les lettres, on y découvre cette surprenante annotation cachée : « Ur Mr Gay » (« Vous êtes Monsieur Gay »).Alors, coming out du graphiste ou pure coïncidence ? Je m'en vais de ce pas poser la question à Jack Thompson.



Top tendance

À deux doigts du bouclage, je croyais y échapper mais non, je ne couperai pas à la news mensuelle sur les Sims. Donc je vais vous parler du prochain « kit » pour votre jeu favori. Enfin, si ça ne l'est pas et que vous lisez quand même cette news, c'est votre problème après tout. Bref ! Intitulé Les Sims 2 : Tendances Ados, cette 4873e extension vous permettra d'avoir accès à des accoutrements goth top fashion, à des tenues de sport pour regarder le foot à la télé ou encore à des fringues pour bimbos au fessier à géométrie plus que variable. Et je ne vous parle pas des activités, des décors et autres objets avec lesquels vous pourrez faire joujou. Ça va être un méga truc de ouf'. J'en ai la tête qui tourne.

Rail Simulator...

... d'Electronic Arts devrait être sorti à l'heure où vous lirez ces lignes et je me dois de vous rappeler que ce n'est pas forcément bon signe, qu'il est préférable d'attendre le test et que les croissants au beurre, ça déchire.



On s'en fish

Allez hop, encore un FPS futuriste, cette fois le nouveau candidat qui va tenter de séduire vos petits cœurs de guerriers s'intitule Lockdown. Il est réalisé par Starfish Studios et sortira à une date encore totalement inconnue. On n'a pas d'images, mais on peut quand même vous dévoiler quelques détails sur le scénario. Vous allez voir, il est d'une originalité affolante : l'aventure prend place à bord d'un vaisseau spatial envahi par d'ignobles pirates de l'espace qu'il faudra éradiquer les uns après les autres. Voilà, en gros c'est du niveau des trames que j'imaginais quand j'avais huit ans et que je jouais avec mes Playmobil. Parce que bon, aujourd'hui, ça a beaucoup évolué : il y a de l'intrigue, des trahisons, un peu de sexe... Mais bon, je m'égare.



Alors, heureuse ?

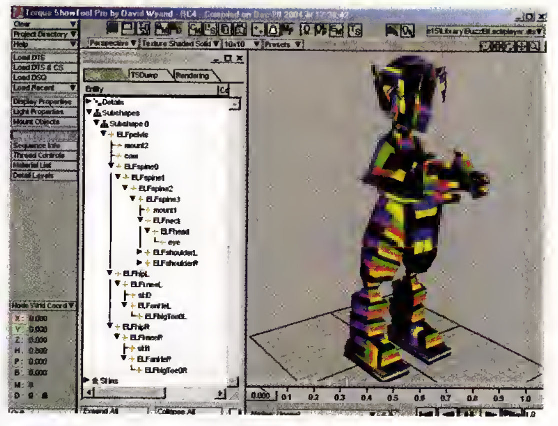
La Games Convention 2008 aura bien lieu et se tiendra à... tadam, à Leipzig ! Oui, encore. Il y a bien eu quelques tentatives d'autres villes plus prestigieuses comme Berlin ou Munich pour récupérer l'événement mais cela aura été plutôt vain : la manifestation ne bougera pas d'un centimètre. Bon, ne bougez pas, je reviens : je crois que Fask' est sur le point de faire une grosse bêtise là.





Des chiffres et des chiffres

Pour une raison obscure, les développeurs de jeux de gestion de foot s'obstinent à nous envoyer plein d'images de leurs productions. C'est encore le cas cette fois avec LFP Manager 08, le titre d'Electronic d'Arts prévu pour début novembre. Forcément, comme on est des gens sympa et bien élevés, on vous en fait profiter. Ainsi, grâce à tous ces chiffres, vous avez un peu l'impression d'être abonné au Financial Times.



UsineGames ?

Si vous suivez un peu l'actu des développeurs indépendants, vous connaissez très certainement GarageGames et ses célèbres solutions de développement Torque (X, Engine, Game Builder, et j'en passe). Mais ce que vous ne connaissez peut-être pas, c'est Barry Diller, magnat des médias américains et désormais à la tête d'une tripotée de sites Web (Ask.com, Collegehumor.com, Match.com) et aux poches remplies de brouzoufs. Assez pour se payer le développeur américain afin d'alimenter le futur et probablement juteux site Instantaction.com. Le concept ? Des jeux visant les joueurs purs et durs, tout en restant simples d'accès et sans nécessiter de fatigants téléchargements. La plupart de ces titres seront jouables en multi et le but est (encore et toujours) de tisser autour de tout ça un énorme réseau social. Une idée qu'elle semble bonne, reste maintenant à voir si GarageGames parviendra à garder toute son indépendance une fois intégré à un groupe ultra-puissant. En tout cas, eux, ils jurent que oui. Mais bon...

Genre : Far Crysis
Éditeur : Ubisoft
Développeur : Ubisoft/Canada
Sortie prévue : Deuxième trimestre 2008

FAR CRY 2



Je sais, je sais… Je n'avais jusqu'ici pas été particulièrement tendre avec Far Cry 2. À ma décharge, en dehors d'un nom relativement porteur, on n'avait encore rien vu de concret. Et très franchement, après le départ des développeurs de Crytek partis bosser sur Crysis, j'avais un peu peur de ce qu'allaient en faire nos amis d'Ubi. Bon, ben ça m'apprendra d'être médisant. Parce que de vous à moi, la présentation du titre à Leipzig avait de quoi coller quelques gentilles baffes sur le coin du visage. Du coup, mea culpa. Transposé dans la savane africaine, Far Cry 2 promet beaucoup. D'abord, comme pour Crysis (c'est étonnant) l'accent a été mis sur l'environnement graphique : les arbres se dépècent en mille morceaux à coup de mitrailleuse, le jour et la nuit dessinent les humeurs du jeu dans le ciel, le vent souffle et transforme en quelques minutes un petit feu anodin en gigantesque incendie… Le monde de Far Cry 2 vit et de fort belle manière. On disposera a priori d'une surface de jeu de 50 km², habitée de nombreux PNJ dont certains deviendront même des amis le temps de quelques échauffourées. L'I.A. (gros point faible du premier volet) semble d'ailleurs avoir bénéficié d'une attention particulière : les ennemis s'entraident et n'hésitent pas à s'exposer pour venir récupérer leurs camarades blessés et les emmener en terrain couvert. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il a l'air bien sexy ce petit Crys… euh Far Cry 2. Mince, c'est pas gagné.

Faskil

Sim Barbecue ? Non, Far Cry 2.





Si vous bondissez dans un véhicule, vos adversaires pourront décider d'en faire autant pour engager une poursuite de folie.

Genre : Grand Theft Alien
Éditeur : Sierra Entertainment
Développeur : Radical Entertainment/Canada
Sortie prévue : Troisième trimestre 2008

PROTOTYPE



« Il faut absolument que tu ailles voir Prototype », me souffle l'attaché de presse de Vivendi, le sourire aux lèvres. « Ça tabasse ! ». Bon, moi je veux bien le croire, mais c'est un peu son boulot de me vendre des jeux. Du coup, avant de me laisser entraîner, je lance un naïf : « Ah ? C'est qui les développeurs ? ». Il murmure, l'air embarrassé : « Ben… euh… Radical. » Je hurle : « Quoi ? ! Ceux-là mêmes qui ont commis l'impardonnable Scarface ? » Mais comme je suis toujours partant pour une bonne tranche de rigolade, j'acquiesce et pose mes fesses dans la salle où se déroule la présentation. Une fois encore, pour la bonne tenue de mes joues, j'aurais mieux fait de me taire. Parce que le titre a beau n'en être qu'à 20 % du développement, il donne méchamment envie. On y incarne Alex Mercer, personnage mystérieux, manifestement une sorte d'hybride entre un homme et un alien, dans une sorte de GTA boosté aux cabrioles. Alex saute de toits en capots de voiture, éventre ses victimes pour en absorber la mémoire et profiter de leurs compétences à son avantage (en usurpant par exemple l'identité d'un général de l'armée pour commander une attaque aérienne sur un objectif qu'il doit détruire). Tout ça en étant poursuivi par des « infectés », sortes de gros clébards mutants gigantesques. Du coup, ça fout un joli souk dans la Grosse Pomme. Et dans ma tête aussi. Je veux y jouer. Là tout de suite. Quoi ? ! Fin 2008, me souffle l'attaché de presse. Tiens, ce coup-ci, c'est pour toi la baffe.

Faskil



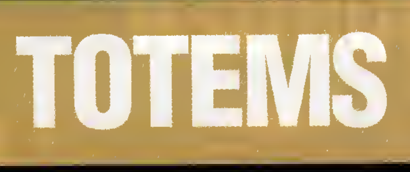
Alex, faut pas le faire chier.



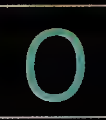
Allez, hop, allons faire un petit saut en ville.



Genre : Fume, c'est du belge !
Éditeur : 10tacle
Développeur : 10tacle Studios/Belgique
Sortie prévue : 2008

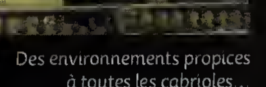


TOTEMS



Oui, oh ça va hein. Je sais ce que vous allez me dire : les développeurs de Totems sont belges, alors forcément, Faskil il va en parler, se répandre en superlatifs et bomber le torse dans un élan patriotique. Pas du tout le style de la maison ! Sinon, il y a bien longtemps que j'aurais rédigé un dossier complet sur Annie Cordy, fierté nationale s'il en est. « Que nenni non point », comme disait ma grand-mère. Si j'ai décidé de glisser ce Totems dans ma liste de jeux « à suivre », c'est tout simplement parce qu'il le mérite. Pourtant, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'on n'en a pas encore vu grand-chose. En développement depuis à peine un an, le titre navigue encore dans l'univers de promesses. Mais les choses qui dessinent, si elles se concrétisent dans la réalité, pourraient bien nous apporter le petit vent de fraîcheur dont a bien besoin le monde du jeu PC en ce moment. Comme aiment à le définir les petits Belges de 10tacle, Totems sera un « jeu de plate-forme tactique ». Concept a priori un peu obscur, qui signifie simplement que le titre ira un peu plus loin qu'un Tomb Raider ou un Prince of Persia. On pourra donc a priori évoluer avec une plus grande liberté dans l'univers du titre et rien ne sera scripté. Les ennemis pourront ainsi décider de vous suivre dans vos envols et profiter eux aussi de l'environnement pour effectuer moult cabrioles spectaculaires. En outre, la magie devrait tenir une part importante dans le scénario, et l'on est donc en droit de s'attendre à pouvoir faire usage de nombreux pouvoirs qui dépotent. Pour l'heure, c'est celui qui permet de voyager dans le futur qui m'intéresse. Genre fin 2008. Parce que ça m'a bien mis en appétit tout ça.

Faskil


Des environnements propices à toutes les cabrioles...


... même s'ils sont encore un peu vides pour le moment.

Genre : Le messie se fait attendre
Éditeur : Electronics Arts
Développeur : Maxis/États-Unis
Sortie prévue : 2008

SPORE

Spore, le prochain bébé du papa des Sims, s'offrait lui aussi une petite présentation privée dans les couloirs de la Games Convention. Mais comme je le laissais entendre le mois dernier, pas de quoi se pavaner. Dans un premier temps, on a eu droit à un bref rappel des principes du jeu : cinq niveaux pour faire évoluer sa créature des « bloub bloub » aquatiques d'un organisme cellulaire jusqu'aux « wooooooosh » et autres « boum » de la conquête spatiale. On a ensuite pu assister à une petite démonstration pratique mais qui ne couvrait malheureusement que les deux premiers niveaux. Et ça, pour le coup, c'était un petit peu décevant. J'ai même failli bouder. Surtout que, contrairement à nos privilégiés de confrères américains, on n'a pas pu prendre la souris en main et faire un peu mumuse avec la bestiole. Et bon, c'est dommage pour tout le monde au final. Si on avait pu passer un peu de temps dans le jeu, on aurait probablement eu aussi envie d'en écrire plus. Mais là, pas grand-chose de neuf sous le soleil : l'interface d'édition de la créature a l'air au point, et même si l'environnement graphique n'a pas de quoi inquiéter vos 8800 de bourgeois, ça reste tout à fait cohérent et bien animé. Espérons qu'on pourra bientôt se mettre une vraie version bêta sous la dent. Parce que là, au regard du potentiel incroyable du titre, l'attente commence à devenir vraiment impossible. « Neeeeeeeed ! »

Faskil

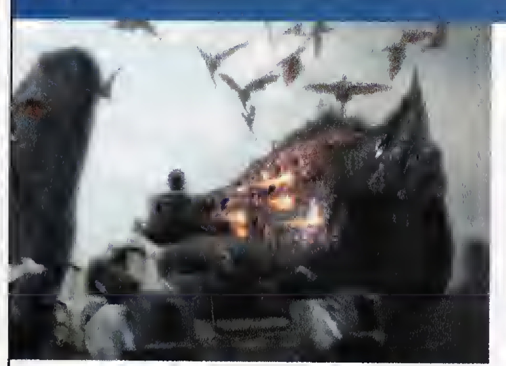
C'est la fêêêêête au villaaaaaaaaageuh !

Les combats n'étaient pas encore très convaincants, mais ça devrait s'arranger. Enfin, j'espère.



Genre : Grosse artillerie
Éditeur : 2K Games
Développeur : Gearbox Software/États-Unis
Sortie prévue : Fin 2008

BORDERLANDS



Quand vous chercherez un nid pour des bestioles volantes, attendez-vous à une GROSSE bestiole pas volante.



Eh oui, un demi-million d'armes. Avec ça, le vendeur il peut crâner.

Les terres de la bordure. Ça doit se situer loin des Terres du Milieu, donc quelque part dans une galaxie far, far away. Purée, quel esprit de déduction. Bon, j'arrête de fanfaronner. Derrière ce titre qui ferait dresser les oreilles de n'importe quel fan de science-fiction normalement constitué, on trouve le prochain FPS signé des parents d'Opposing Force et Brothers In Arms. Autrement dit, des gars qui bossent plutôt pas mal. Première force du projet : un univers super bien pensé, puisqu'il va puiser son inspiration dans Deadwood, Mad Max et surtout (Faskil n'en peut plus d'extase) Firefly, la série de Joss Whedon que la Fox s'est amusée à foutre en l'air. On débarquera sur une planète baptisée Pandora, un endroit sans foi ni loi. D'abord au niveau humain : tout le monde se met sur la tronche et cherche une technologie alien bien cachée quelque part. Ensuite, la nature fait des siennes. Les premiers colons sont arrivés en hiver et ce dernier a duré dix ans. Maintenant, le printemps déboule et avec lui, des vagues de monstres difficilement domesticables. Aux grands maux les grands remèdes, vous aurez un arsenal de plus de 500 000 armes différentes à votre disposition (NDFask : Ah oui, quand même), une gestion de l'équipement à la Diablo à laquelle s'ajoute un mode Coopération jusqu'à quatre potes pour explorer sans danger ce vaste monde. Super enthousiasmant, Borderlands ne sort que l'année prochaine. Ça, par contre, c'est dur.

P UME

Genre : Altair-o-philie
Éditeur : Ubisoft
Développeur : Ubisoft/Canada
Sortie prévue : novembre 2007

ASSASSIN'S CREED

Raaah, qu'est-ce que j'ai pu baver sur les présentations Xbox 360 d'Assassin's Creed ! Et ça n'a rien à voir avec Jade Raymond. Je ne suis pas comme ça moi (et puis ça ne ferait pas plaisir à Mme Faskil). Et maintenant que je sais que ça va aussi sortir sur PC, ben... je bave toujours. Mais au moins, je sais que ce n'est plus en vain. Leipzig était donc l'occasion de passer faire un petit coucou sur le stand Ubisoft pour assister à une nouvelle présentation du titre. Altair, le héros du jeu, a toujours la classe, se faufilant tel un félin dans la foule, bousculant avec fermeté les passants qui osent se mettre en travers de son chemin et coursant les méchants brigands qui l'empêchent de mener à terme sa mission, sa raison d'être : l'assassinat. On n'en sait toujours pas plus sur le background de l'histoire (même si j'ai ma petite idée, mais chut), mais on a pu en apprendre davantage sur la prise en main. Globalement, Altair pourra évoluer selon deux modes distincts : le « low profile » et le « high profile », le premier relevant plus de la furtivité et le second de l'efficacité. Et idem pour les combats, où l'on pourra choisir entre une posture offensive ou défensive, chacune avec ses avantages et inconvénients. Comme pour le Totems de 10tacle, pas de combinaisons de touches complexes à retenir pour effectuer de jolies cabrioles, c'est l'I.A. du titre qui se chargera de gérer tout ça en fonction de l'environnement. Reste à savoir si l'adaptation PC sera à la hauteur de ce qu'on a pu voir sur 360. Allez, Monsieur Ubi, fais pas ton lourd : balance-nous une bêta. NOW.

Faskil

Non, ce n'est pas forcément le plus discret. Mais qu'est-ce que ça frime.





/me sifflote.


World of Warcraft
Jeu de Cartes à Collectionner
La Foire de Sombrelune
Venez découvrir tout l'univers de World of Warcraft avec Upper Deck et Blizzard !
Participez aux tournois du célèbre Jeu de Cartes à Collectionner, ainsi qu'aux multiples animations !
17-18 Novembre, Lille
Le Grand Palais
www.UDE.com/WOW/DMF
2007 Upper Deck Europe BV. Tous droits réservés. Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, Pays-Bas. UDC, 985 Trade Drive, North Las Vegas, Nevada 89030.
Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Warcraft, World of Warcraft et Blizzard Entertainment sont des marques et/ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux U.S.A. et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques référencées ici sont la propriété de leurs ayants-droits respectifs.
Upper Deck Entertainment
Licensed Blizzard Entertainment Product

TIME SHIFT

>Genre : FPS en retard
>Éditeur : Vivendi Games
>Développeur : Saber Interactive/États-Unis
>Sortie prévue : fin septembre 2007


Là, couché, gentil robot à sa mémère.

Si j'étais fainéant, je pourrais parfaitement me contenter de vous transmettre le sentiment laconique mais enthousiaste de Styx sur ce titre : « Baaaaaaaahaar sandbox vicieuse ». Mais même en l'expurgeant du délicieux accent toulousain qui le caractérise, je reconnais que ça mérite probablement de plus amples explications. D'abord annoncé chez Atari, puis repris par Vivendi, ce FPS un peu particulier avait disparu de nos radars depuis une bonne année. Petite piqûre de rappel pour les distraits : Time Shift met en scène le colonel Michael Swift, dont le super pouvoir lui permet de contrôler le temps. Du coup, il use et abuse de ce privilège pour tourner ses ennemis en bourriques. Si les possibilités sont illimitées sur le papier, il faut bien se rendre à l'évidence : les développeurs de Saber ont décidé de recadrer un peu tout ça. On ne pourra donc plus (comme c'était initialement prévu) utiliser ce pouvoir comme on le veut ni quand on le veut. Mais bon, il n'empêche : c'est toujours aussi fun de pouvoir jouer les Neo en slalomant au ralenti entre les roquettes ou surprendre ses adversaires en leur piquant leurs armes après avoir figé le temps. Le moteur graphique est plutôt beau gosse, mais on attendra la bêta pour savoir si les limitations imposées au contrôle du temps n'entravent pas le gameplay, ni le côté « bac à sable » dont se réjouissait Styx avec sa verve minimaliste.

Faskil


AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH !



>Genre : Je crois que je vais jouir
>Éditeur : Bethesda Softworks
>Développeur : Bethesda Softworks/États-Unis
>Sortie prévue : fin 2008

Ah oui, j'avais oublié de vous dire : on pourra aussi jouer à la troisième personne. Voilà, ça c'est fait.

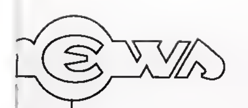



Le « pip-boy » est bien entendu de la partie. Classe !


J'avais peur. Oui, ami lecteur, j'avais très peur au moment de pénétrer dans la petite salle de présentation aménagée par Bethesda pour leur démo de Fallout 3. Il faut dire que je n'avais pas eu l'occasion de le voir à l'E3 et qu'en dehors du « trailer » plutôt dépouillé, je n'avais rien eu de concret à me mettre sous la dent. Une grosse demi-heure plus tard, je sortais du stand avec un large sourire en travers du visage. C'est simple : imaginez un Oblivion dans l'univers du Fallout et vous aurez une idée plutôt précise de ce qui vous attend. Alors, oui, c'est de la vue à la première personne, les combats sont un mix entre du temps réel et du tour par tour, mais bon sang que ça a l'air jouissif. Le moteur d'Oblivion a subi pour l'occasion un petit ravalement de façade et offre de nouvelles fonctionnalités qui ont permis aux développeurs de rendre plus impressionnant encore l'univers post-apocalyptique du jeu. Le champ de vision s'étend à des kilomètres, le décor garde les traces de votre passage ou de celui de vos balles (grâce à une technologie dont j'ai oublié le nom mais qui dépote), les PNJ ont du charisme, de la présence, les dialogues sont savoureux, l'ambiance est mortelle et je… Raaah, ça y est, ça me reprend : je perds le contrôle là, je veux y jouer, tout de suite, m'en fous qu'il soit pas fini, allez hop, envoyez-moi une copie sinon je vais vous en donner moi de l'explosion nucléaire.

Faskil


ESCAPE from
PARADISE CITY
WELCOME TO HELL
Mélange explosif de jeu de rôle / action, gestion
stratégie temps réel, Escape from Paradise C
vous plonge au cœur de l'enfer d'une ville infestée
le crime. A vous de gravir les échelons de la pèg
entourez-vous des gangsters les plus redoutabl
prenez le contrôle des territoires clés, faites fructif
votre business et étendez votre influence
Paradise City.
POUR PLUS D'INFOS
WWW.PARADISECITY-THEGAME.COM
PC DVD ROM
MTV MUSIC TELEVISION
GAME ONE
MATERIEL.NET
Tout le High-Tech sur Internet
POWERED BY gamespy
SIRIUSGAMES
FOCUS
HOME INTERACTIVE





Pas de nom
Ils ont l'air gentil, ces petits tonneaux, non ? Vous allez rapidement les détester.



Pas de nom
Bienvenue au, euh, au cirque.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



Et voilà, les vacances sont désormais bien finies pour (pratiquement) tout le monde, il faut recommencer à bosser comme des petits fous. Pour vous aider à tenir le coup, rien de tel que la petite salve mensuelle de jeux indépendants à laquelle vous êtes désormais complètement accro. On commence par… tiens, c'est vrai ça, on commence par quoi ? Eh bien si vous me demandez le nom, je serais bien incapable de vous répondre vu que l'auteur de ce puzzle game a décidé que ça ne servait à rien. Ah les développeurs, quand on vous dit que ce sont de grands enfants pleins de malice. En clair, il s'agit d'un Sokoban-like, soit un jeu dans lequel vous passerez votre temps à pousser des caisses pour les mettre au bon endroit et dégager la sortie. C'est simple comme bonjour, énervant comme un adieu et tripant comme le merci que vous ne manquerez pas de m'adresser après vous y être essayé. On ne perd pas une seconde et on enchaîne sur la suite avec Crashblock. Celui-ci ressemble plus à un Tetris déjanté dans lequel on dirige une pauvre héroïne coincée bien malgré elle dans le tableau de jeu. À nous de l'aider à s'en sortir en grimpant, sautant et dégageant les blocs pour éliminer un maximum de lignes.

BOULES DE POILS

On reste dans la réflexion avec Dweebs 3 : Furbidden Planets. Tout mignon, avec ses petites créatures débiles mais néanmoins rigolotes, cette aventure-là nous emmène dans un monde de fracassés du bulbe. À nous d'en sortir en aidant nos braves petites bestioles à progresser dans les niveaux, à l'aide de leviers, blocs à pousser et autres minijeux farfelus comme ce n'est pas permis. Un jeu bien pratique pour coller les gosses devant l'écran afin d'avoir la paix lors d'une après-midi un peu trop agitée. Le seul problème, c'est que vous ne devriez pas tenir longtemps avant de les jeter hors de leur chaise pour vous y mettre à votre tour. Une fois qu'ils vous auront frappé pour y retourner, vous pourrez aller vous acheter un autre PC et vous lancer dans Balls on Fire. Oui c'est encore un truc pour vous triturer les neurones, oui je sais, je suis cruel. Le but est simplement de propulser une bouboule au bon endroit en utilisant le plateau sur lequel elle rebondit lors du départ. Moins vous alignerez d'essais avant d'y parvenir, plus haut sera votre score. Une fois que vous aurez épuisé tous les niveaux (comptez environ trente millions d'années), vous pourrez même en créer vous-même grâce à l'éditeur intégré.

PLUS VITE, PLUS VITE !

Allez, passons à quelque chose d'un peu plus nerveux avec Chromadrome 2. Sorte de jeu de course futuriste, le titre fait inévitablement penser à l'ancestral Tempest, ce qui est



Crashblock

Crashblock
Aidez-la à s'en sortir (et à arrêter la drogue).

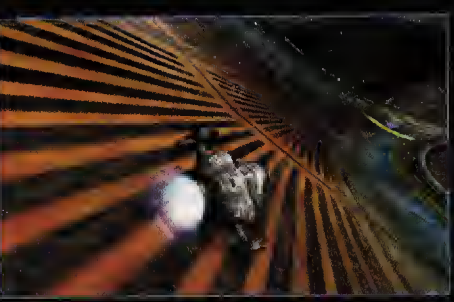
Balls of Fire Évidemment au bout d'un moment, ça devient plus compliqué…



Dweebs 3
Votre nouveau terrain de jeu.



Chromadrome Vos paupières sont louuurdes…



Ace Speeder Heureusement quand ça bouge, on ne voit plus vraiment les décors.



Ace Speeder Décidément, les vaisseaux du futur et les robots ménagers se ressemblent furieusement.



Chromadrome Un petit sac en papier est fortement conseillé pour jouer à ce jeu.

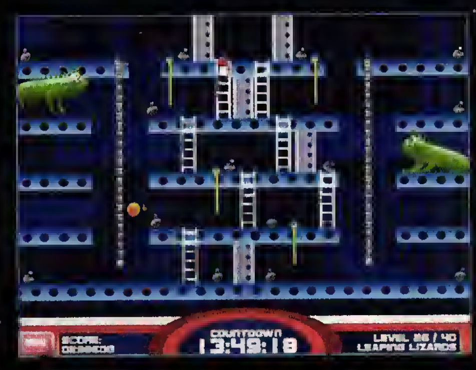
généralement un gage de qualité. Comme d'hab avec ce genre de clones, ça trace à une vitesse hallucinante, on a l'impression d'évoluer dans un véritable feu d'artifice et on meurt toutes les quatre secondes environ. L'avantage c'est que les seuls neurones importants sollicités par ce jeu-là, ce sont ceux qui commandent la gauche et la droite, le reste n'a pas beaucoup d'importance. Voilà qui devrait donc aider à se défouler après une rude journée de travail ou à faire semblant d'avoir une vraie activité un jour où vous avez particulièrement envie de glander alors que votre moitié crie à l'aide pour la vaisselle. Je viens de tester pour vous le « Non chérie, je bosse » et je vous assure, ça a marché. Et maintenant qu'elle a claqué la porte je peux vous parler d'Ace Speeder 2, pas tout jeune mais assez fun, il s'agit là aussi d'un jeu de course trépidant qui rappelle (fortement) WipEout, ce qui n'est pas pour me déplaire. Bon, c'est assez moche mais l'avantage avec les jeux très rapides c'est qu'on l'oublie assez vite pour se concentrer sur la piste.

Ascension à la marche

Gravir les échelons c'est essentiel alors voilà Hap Hazard, une petite prod' à l'ancienne où on ne fera que ça, grimper des échelles dans tous les sens afin d'éliminer l'ignoble menace extraterrestre qui terrorise notre jolie base spatiale. Le but est de désamorcer toutes les bombes disposées dans les niveaux en évitant tous les pièges, plus subtils les uns que les autres, que l'on rencontrera. Forcément ça ne se fera pas sans mal mais, d'un autre côté, en bon super héros que nous sommes, si les jeux vidéo étaient simples, ça ne nous intéresserait pas et on laisserait ça aux gonzesses (amies gonzesses, adressez vos doléances par courrier à notre ami Faskil, moi je suis déjà parti très très loin, en courant). Et pour quelque chose de plus calme, plus zen et relaxant, que diriez-vous d'une petite promenade dans le monde de Kamyran's Eye 2 ? C'est un peu hideux visuellement mais, comme souvent, il vaut mieux ne pas s'arrêter à cet aspect et faire l'effort, le jeu est assez complet et prenant. Le monde étant super dynamique, il est pratiquement impossible de jouer deux fois la même partie et si vous vous demandez ce que vous devrez faire dans l'aventure, je ne vous cache pas qu'il s'agit une fois de plus de sauver le monde. Eh ouais, encore.

Terre à terre

La fin du monde, ça vous branche ? C'est dommage parce que ce n'est, normalement, pas pour tout de suite. En revanche, vous pourrez en vivre un joli avant-goût avec The Wonderful End of the World. Le concept est on ne peut plus simple : on dirige un gros truc bizarre et le but du jeu est de collecter un maximum d'objets terrestres présents sur le parcours avant que la planète ne se fasse bouffer par une tête de poisson géante. Et je vous assure que c'est la véritable histoire, je n'ai rien fumé et ça fait des lustres que je n'ai pas touché à des champignons. Je vais bien, par contre en ce qui concerne les développeurs… je ne suis pas sûr. Moins surréaliste mais pas moins rigolo, Knitt Stories est un jeu de plate-forme « à l'ancienne » où le souci, tout comme dans le jeu précédent, est l'éventuel anéantissement de la planète par des gens qui n'ont visiblement rien de mieux à faire de leurs journées. Le jeu est intégralement gratuit et quand vous en serez venu à bout, vous pourrez aller chercher quelques niveaux



Hap Hazard Vous ne viendrez plus chez nous par haz… Pfff, non, rien.

Kamyran's Eye 2 Ah la NES, décidément increvable







The Wonderful End af the Warld
Si vaus pensez « Katamari Damacy » vaus êtes dans le vrai.

Knitt Stories
Ne vous fiez pas aux apparences, c'est plus dur qu'il n'y paraît.

inédits sur le site officiel afin de prolonger un peu l'aventure. Et ensuite vous pourrez tenter de faire la même chose grâce à Multimedia Fusion www.clickteam.com/frn, le programme utilisé pour le réaliser.

Profil bas

Mais revenons à votre cerveau, après tout c'est quand même de la dernière mode de le faire cogiter à fond les ballons, n'est-ce pas, docteur Kawashima ? Moins pénible que le calcul mental ou l'empilage de cubes de couleur chers à notre cognitif mais néanmoins aimé nippon, SeeSoar se présente comme un sympathique clone de Bust a Move. C'est un peu le même principe à la différence qu'on dirige un crabe mécanique, que l'on peut mouvoir de gauche à droite, dans le but de balancer des boules de couleur vers le haut de l'écran afin d'anéantir ses congénères. Comme dans bien des jeux du style, c'est par trois boules (ou plus) de même teinte qu'on les éliminera et l'idée reste, évidemment, de provoquer de gigantesques cascades de ouf' guedin. En parlant de cascades, filons faire quelques acrobaties dans le ciel grâce à DroneSwarm, un shoot'em up réalisé à l'aide de Torque Game Builder www.garagegames.com et rien d'autre. Les animations sont superbes, les graphismes mignons et l'action névrotique. On ne demande pas grand-chose d'autre à ce type de jeu. Ah si, quand on est radin : que ça ne coûte pas un kopeck. Et pour ça : mystère, le jeu n'existe pour l'instant qu'au stade de démo jouable. À essayer tout de suite sinon on vous oblige à boire un litre de café anglais. Et je vous assure, vous ne voulez pas subir ça.

Les pieds dans le plat

On monte d'un cran en technique avec Depths of Peril qui n'est pas le nom d'un nouveau groupe de trash metal à la mode mais un jeu de rôle mâtiné d'action ou l'inverse, ça dépend des moments. Premier point ultra-positif, c'est vraiment superbe et ce n'est pas tous les jours qu'on peut dire ça d'un jeu indé, malheureusement. Ici les décors ont été dessinés avec beaucoup de goût et le choix des couleurs flatte la rétine comme rarement. Concernant le jeu à proprement parler, on a donc affaire à un similijeu de rôle dans lequel on aura tout le loisir de cogner des gens à tour de bras, ce qui n'est jamais déplaisant, surtout quand c'est virtuel. Il y a aussi un peu de réflexion, de diplomatie et tout, mais quand même, ce qui est chouette, c'est de taper des petits bonhommes. Ou un plat de nouilles. Et hop, encore une transition de folie alors que je dois justement vous parler de Noodle, une production improbable sortie tout droit de la tête d'un être dérangé donc à connaître absolument. Il faudra donc « sauver » des boulettes de viande emprisonnées

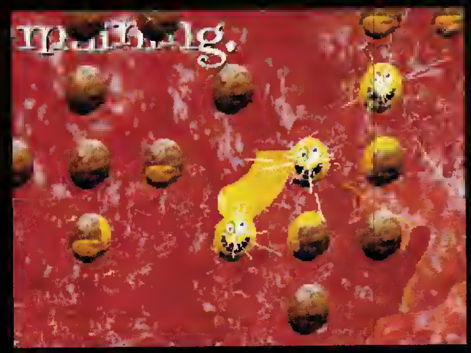


SeeSoar
Vous reprendrez bien un petit coup de baules ?

Drane Swarm
Les animatians sont fantastiques (si si, clignez des yeux très vite, vous allez vair).



Depths of Peril



Noodle Et le pire c'est que la sauce prend, si j'ose dire.



Furry 2 C'est fatal, Furry.





Depths of Peril C'est réellement superbe.

dans de la sauce tomate en tournant tout autour. La difficulté venant du comportement de votre « personnage ». Comme le disent très bien les développeurs (qu'on les enferme) « pensez comme une nouille et ça devrait aller ».

Pim pam poum

On termine avec deux titres, le premier est un jeu de plate-forme à l'ancienne (oui comme l'autre cité plus haut, de toute façon dès qu'on parle d'un jeu de plate-forme on dit qu'il est à l'ancienne) (et je fais des phrases longues et plein de parenthèses si ça me chante, c'est ma page (nananère). Ça s'appelle Furry 2 et je veux bien vous expliquer les mécaniques d'un jeu de plate-forme mais vous allez mal le prendre. Bref, je peux très bien le résumer en « c'est chouette » et « essayez-le », je pense que ça suffira pour (cette) (fois) (tiens, ça m'amuse ces) (conneries). Et on termine avec de la baston dans Neko Fight. Une drôle de production qu'on pourrait rapprocher de Virtua Figther 1 en moins abouti graphiquement mais aux physiques largement (et heureusement) plus abouties. Si vous cherchez les commandes, ne cherchez plus, il faut utiliser X et C pour cogner et Z pour attraper l'adversaire. Vous pouvez bien entendu appuyer sur d'autres touches, mais ça ne servira probablement à rien sinon à vous faire mal aux doigts. Et ça, c'est quand même super rigolo. Niark.

Yavin

Neko Fight Bob, je te présente John, tu peux le cogner, il aime ça.



Les bonnes adresses

Sokoban-like : http://stevemata.wordpress.com/
Crashblock : www.cerebral-bicycle.co.uk/viewdoc.asp?doc=355
Dweebs 3 : www.softwareamusements.com/
Balls on Fire : www.exile-studios.org/bof/
Chromadrome 2 : www.alpha72.com/Chromadrome2/chromadrome_2.htm
Ace Speeder 2 : www.raingraph.com/
Hap Hazard : www.raptisoft.com/games/Hap-Hazard/783/
Kamyrran's Eye 2 : http://keye2.phk.at/
The Wonderful End of the World : www.dejobaan.com/wonderful/index.htm
Knitt Stories : http://nifflas.ni2.se/index.php?main=02Knytt_Stories&sub=01About
SeeSoar : www.fbinteractive.com/
DroneSwarm : http://droneswarm.com/files/DroneSwarm_0.1.6.zip
Depths of Peril : www.soldak.com/
Noodle : www.tojam.ca/games_2007/noodle.asp
Furry 2 : www.create-games.com/download.asp?id=6854
Neko Fight : http://homepage1.nifty.com/kaneko/nfight.htm

GENRE
our quelques
ollars de plus
ÉDITEUR
obilis/France
DÉVELOPPEUR
Spellbound/
Allemagne
SORTIE PRÉVUE
octobre 2007

HELLDORADO

John Cooper? Ça me rappelle vaguement quelque chose ça... Voyons voir, ah ben voilà, j'ai fait un test l'année dernière de Western Commandos: La revanche de Cooper! Mais... c'était un peu tout pourri cette suite de Desperados. Dis, Tuttle, je suis obligé de le faire celui-là? [NDTuttle: obligé, obligé... quel bien grand mot. Disons que c'est « conseillé ».] Bon, bon, ça va, ne nous énervons pas. Youpi, Helldorado, c'est trop de la balle. Alors, pour les trois du fond qui suivent, la veuve de Goodman, le gros méchant liquidé par nos joyeux drilles à la fin du 2, décide de se venger. Elle fait enlever Doc Mc Coy, le Lee Van Cleef de la bande, et se sert de lui pour forcer Cooper et ses compagnons d'infortune à commettre des actes pas très catholiques. Ouh là, je me sens déjà transcendé.





Ce soir chez Cooper, c'est soirée disco!



La dorade de l'enfer???

Bon, j'arrête d'être mauvaise langue car tout ne va pas si mal. Visuellement, on stagne un peu mais d'un point de vue tactique, on a beaucoup progressé. Les ennemis semblent posséder une véritable I.A. et dorénavant la technique du « je fonce dans le tas » ne fonctionne plus. Non, cette fois-ci, il faut réellement faire preuve de stratégie et exploiter toutes les capacités des héros. Spellbound nous a même dégoté quelques nouveautés bien sympathiques comme lancer des combos entre les personnages genre « bagarre générale » (très subtil) ou programmer plusieurs actions à la suite avant de se mater l'action en mode cinématique. Le problème, c'est qu'avec toutes les lumières fluo en accompagnement, on se croirait dans un Far West disco. Malgré tout, Helldorado possède bien plus de qualités que son grand frère et pourrait même créer la surprise lors du test. J'y crois à mort...



Avant, on pouvait foncer dans le tas, maintenant il faut réfléchir...

June

GENRE
Simulateur
spatial
ÉDITEUR
Akella
DÉVELOPPEUR
azar Studio/
Russie
SORTIE PRÉVUE
embre 2007

TARR CHRONICLES

Akella n'a pas forcément bonne réputation dans ce secteur de la galaxie. Et pourtant, certains titres à venir pourraient agréablement rafraîchir la donne. À commencer par Tarr Chronicles. Pour tout vous dire, cette preview, on ne l'attendait plus vraiment. Toute la galaxie s'était liguée pour nous empêcher d'y mettre les pieds. Au final, on a quand même réussi à y envoyer une sonde, histoire d'évaluer la qualité de ce simulateur spatial. Bonne nouvelle, le scénar principal s'annonce bien ficelé et le gameplay étoffé, entre séances de shoot, escortes et missions de sauvetage. Sans faire exploser les compteurs, Tarr Chronicles a aussi de quoi flatter le réticule de visée: novae, voies lactées et autres champs d'astéroïdes, les zones de combat posent l'ambiance avec efficacité, relayées par des dialogues efficaces (en V.O.).

Mais ce qui fait vraiment plaisir, c'est surtout le système de visée et de déplacement. L'idée est d'utiliser la même jauge d'énergie pour activer les réacteurs et tirer au laser. Il va donc falloir choisir entre mobilité et puissance offensive, ou plutôt apprendre à jongler entre les deux.

Le principe est vicieux mais très efficace. Pour autant, ne nous emballons pas: il est encore trop tôt pour savoir si Tarr Chronicles possède assez de souffle pour fonctionner sur la durée. La réponse dépendra du nombre de vaisseaux jouables, des carrières possibles et de la courbe de difficulté. Réponse le mois prochain en direct du système solaire Omega.



Tuttle



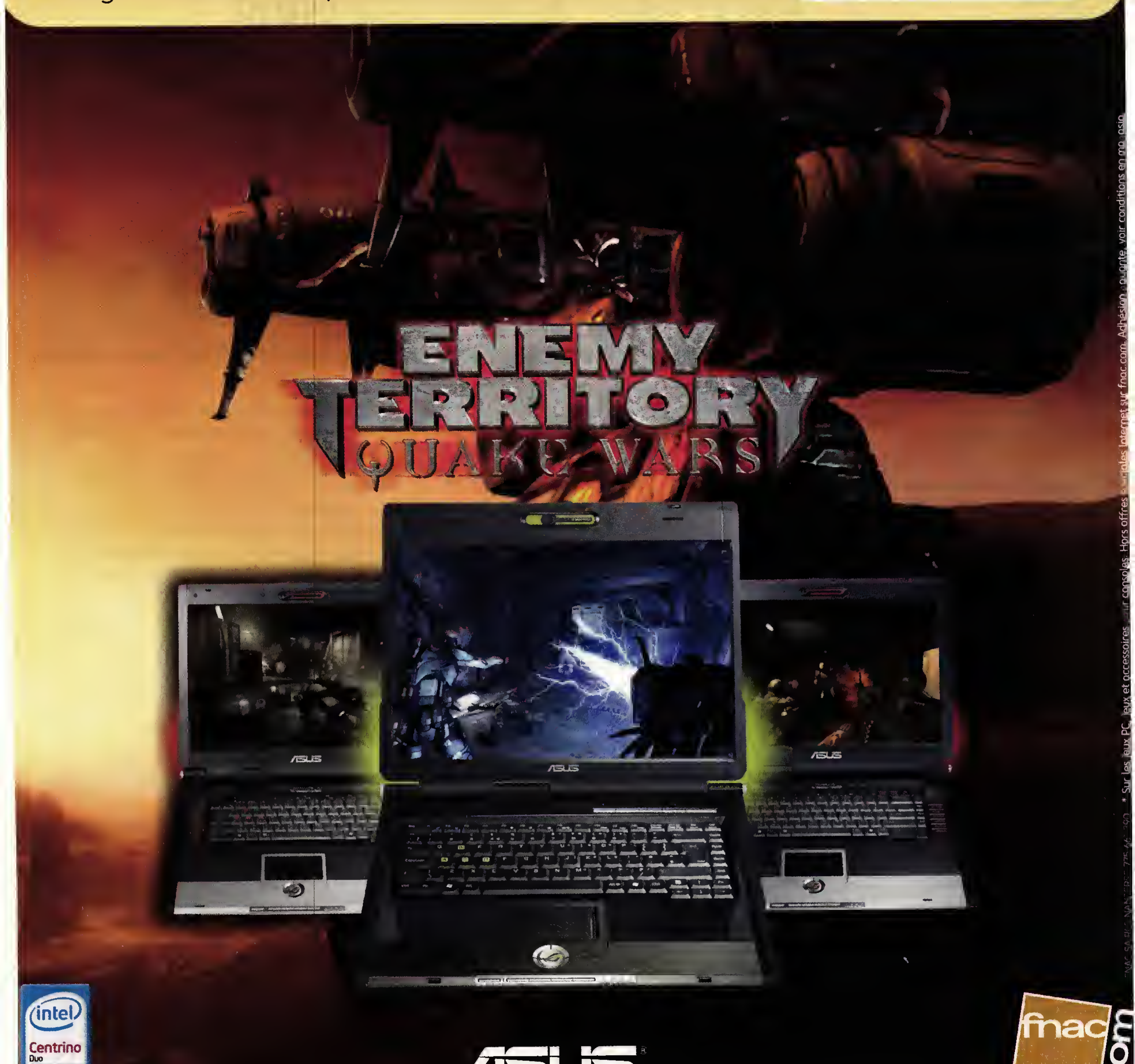
Trophée FNAC ASUS

Adhérent
sur les jeux vidéo
Doublez
vos points fnac* !
1€ d'achat = 2 x 10 points fnac
et 4000 points = 10€
en chèque-codeau fnac

Quake Wars Enemy Territory

Venez participer au premier Trophée Fnac en équipe.
Affrontez les meilleurs joueurs de France et remportez des PC ASUS G1 avec la technologie processeur Intel® Centrino® Duo.

Renseignements et inscriptions à l'accueil de votre fnac ou sur **www.trophee-fnac.fr**



FOOTBALL MANAGER 2008

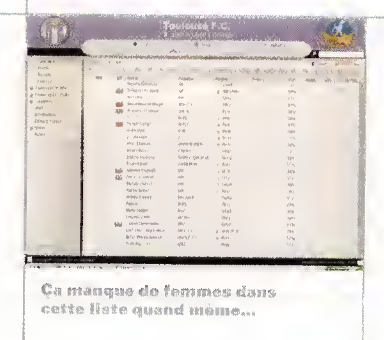
GENRE
Mod d'Excell

ÉDITEUR
Sega

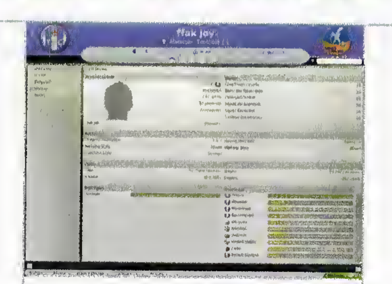
DÉVELOPPEUR
Sports [In]teractiv Ltd/UK

SORTIE PRÉVUE
Fin 2007

Ne traînez plus sur les sites de skins pour enjoliver votre tableur préféré ! Football Manager 2008, version annuelle (la quatrième) du célèbre jeu de gestion d'équipe de football est annoncé pour la fin de l'année 2007. Plus précisément, on peut considérer que la série des Football Manager est une simulation d'entraîneur plus que de la simple gestion d'équipe de foot. Tous les ans, Sports Interactiv ajoute son lot d'améliorations pour tendre vers un produit parfait (et la marmotte met le chocolat dans le papier alu...) mais étonnamment le jeu ne s'appelle pas de la même manière, selon que l'on soit de ce côté de l'Atlantique ou de l'autre (Football Manager 2008 ou bien Worldwide Soccer Manager 2008...)



Ça manque de femmes dans cette liste quand même...



Foutchebol Manadjeur

Pas de révolution prévue mais seulement quelques changements cosmétiques qui vont faciliter la vie trépidante d'un entraîneur : le tableau des transferts a été repensé pour être plus lisible et plus pratique, le déroulement des matchs est plus fluide, on a désormais un calendrier à disposition et l'interface a été allégée des insupportables écrans et fenêtres inutiles. Que les fans de la série se rassurent, on retrouvera tout de même nos longues listes de joueurs avec leurs fantastiques caractéristiques, les plans de jeu, les tactiques perverses et les fabuleux tableaux en deux couleurs qui font tout le charme désuet de la série. Le peu de changement notable s'explique très clairement par la sortie prochaine de Football Manager Live, titre qui focalise toute l'attention du développeur et du distributeur. Sega désire réellement transformer ce type de jeu de gestion en un vaste MMO footballistique avec des affrontements online entre les joueurs au sein de ligues et championnats virtuels, et pour ce faire, il se basera largement sur le moteur de Football Manager 2008. Indigestion en perspective ? À suivre lors du test, mais quand on aime Football Manager, c'est comme les lasagnes/frites : c'est lourd, c'est gras mais on y revient toujours.

flak

NOSTRADAMUS
LA DERNIÈRE PROPHÉTIE

GENRE
Cire d'abeille

EDITEUR
[El]ektroGames/ Digital Bros

DÉVELOPPEUR
[Khe]ops Studios/ France

SORTIE PRÉVUE
Quatrième [tri]mestre 2007

Chez Kheops, on ne raisonne pas selon la norme. Conserver le même moteur graphique et la même ossature d'interface année après année ? Aucun problème. Un petit coup de maquillage, une nouvelle intrigue dans un nouveau



contexte et les joueurs n'y verront que du feu. Nostradamus est même la radicalisation de ce principe, puisqu'il faudra jouer le rôle d'une travestie habillée en représentant de la gent masculine. Si ce n'est pas une belle métaphore filée, je ne m'y connais pas. Nostradamus sera-t-il un jeu 2001 déguisé en point n' clic 2007 ? Il est encore trop tôt pour l'affirmer, comme on dit pour ne pas se mouiller, mais une chose est sûre : il sentira bon la cire d'abeille. Pour ceux qui n'auraient pas joué à Cap sur l'Île au Trésor, précisons tout de même que ce point n' clic propose des énigmes basées sur l'association d'objets. On peut par exemple mélanger de la poudre de calamar frit avec des rognures d'ongles made in Cyd pour obtenir un couteau suisse multifonction. Si ce n'est pas à la lettre, c'est en tout cas l'esprit distillé dans cette preview, qui ma foi avait déjà des airs de jeu finalisé.

T t l





Chaque caractéristique dispose de plusieurs branches de compétence. Cela laisse un large choix d'évolution pour le personnage.



Niveau dialogue, ils ne font pas dans la dentelle.

Durant les combats, il faut alterner entre les armes et les styles pour s'en sortir sans trop de blessures.

GENRE
Chasse aux sorcières
ÉDITEUR
Atari
DÉVELOPPEUR
CDProjekt/ Pologne
SORTIE PRÉVUE
octobre 2007

THE WITCHER

C'est une époque de trouble mon bon monsieur. Les rues sont de vrais coupe-gorge et les bois hantés par des créatures capables de vous saigner comme un porc d'un simple coup de griffe. Non, vraiment, à la nuit tombée, il n'est pas bon traîner dehors sous peine d'y laisser sa peau. Vous pouvez toujours demander à ces tueurs de vous escorter, ces witchers comme on les appelle. Ils sont prêts à trucider n'importe quoi pourvu que vous soyez disposé à les payer de quelques pièces. Pas de place pour les sentiments, c'est leur boulot de débarrasser les routes de loups-garous et autres bestioles épouvantables. Mais on ne les aime pas beaucoup par ici, ces gars ne sont pas nets. Regardez plutôt celui-là, assis au fond. Geralt qu'il s'appelle, il a les cheveux longs, entièrement blancs et ses pupilles... elles ressemblent à celles de mon chat. Une vraie bête de combat : il suffit de voir l'arsenal qu'il se trimbale : dague, hache, épée... Il n'a même pas assez de mains pour tout utiliser. Et ce n'est pas tout. Il paraît que ces types peuvent voir dans le noir et même réagir plus vite qu'un félin. Rien qu'en buvant une sorte d'élixir. Étrange tout ça. Allez savoir ce qu'ils foutent dans leurs potions. Moi aussi après quatre bières, j'me sens d'aller botter les fesses d'un foutu dragon, hein.

J'vous r'sert une chopine ?

Ce Geralt, il n'est pas humain je vous dis. Y a cinq ans, il était aussi mort que ce satané sanglier dont la tête me sert de portemanteaux. Depuis quelques jours, ce witcher traîne ses miches dans la région, il pose plein de questions. Il se fait passer pour anémique avec ses pertes de mémoire... ouais amnésique, c'est pareil. Soi-disant qu'il ne se rappelle plus son passé. Il n'a pas l'air d'avoir oublié comment vous planter une dague entre les côtes en tout cas. Comme si on avait besoin de ça en ce moment. Entre la petite jeune qui s'est suicidée après son viol, LA bête qui dévore les passants durant la nuit et cette épidémie de peste par-dessus le marché. Cela dit mon ami, witcher ça peut rapporter gros de nos jours. Vous ne songez quand même pas à changer de boulot, si ?



Riche, long, prenant...

Bien sûr que si, et vous allez l'accepter avec joie votre nouveau rôle, celui de witcher, « sorceleur » dans la version française. C'est dans la peau de Geralt que vous partirez à l'aventure. Un personnage mystérieux qui enquête sur un certain Professeur. Ce dernier a attaqué le repaire des sorceleurs avec une bande de voleurs afin de récupérer les secrets de leurs élixirs. Avec cette trame principale, la découverte du passé de Geralt et les centaines de quêtes annexes, les développeurs prévoient pas moins de 80 heures de jeu. Tout ça dans une ambiance médiévale très « chasse aux sorcières » aux dialogues crus et adultes. Vous êtes loin d'être un paladin kikou enclin à aider le gentil villageois de 80 de Q.I. Vous vous faites payer pour vos services, vous



vous permettez un droit de cuissage sur la serveuse du coin et vous n'hésitez pas à décapiter la tête d'un révérend corrompu. Outre son scénario à tiroir et son ambiance sombre, The Witcher captive par la richesse de son gameplay. Les possibilités d'évolution semblent multiples que ce soit au niveau des branches magiques ou d'affrontement à arme blanche. Le système de combat est d'ailleurs très intéressant (voir encadré) mais ne constitue pas l'unique attrait de ce titre. Si vous comptiez trouver dans The Witcher un simple prétexte à pourfendre du monstre, vous pouvez passer votre chemin. Ici, il faut interroger les villageois pour obtenir des renseignements sur les créatures, découvrir leur point faible et savoir comment les combattre efficacement. Des livres et manuscrits permettent d'en apprendre davantage sur la faune et la flore locale. Ce qui permet également d'enrichir vos connaissances en alchimie afin de créer des élixirs et huiles capables d'améliorer vos compétences physiques. Les ingrédients peuvent être récoltés sur certains cadavres (on ouvre et on se sert)et sur les plantes. Des informations disponibles dans différents ouvrages ou auprès de PNJ sont retranscrites dans votre journal personnel et influe directement sur les actions du héros (trouver de nouveaux ingrédients sur les cadavres, cueillir des plantes sur lesquelles vous ne pouviez interagir auparavant...).

Une future référence ?

Ici, les dialogues semblent avoir un réel impact sur la progression. Pour tirer les vers du nez de certains personnages, il est possible d'offrir des cadeaux. Une miche de pain à un mendiant qui a faim, une robe à une femme, etc. Les pots de vin ne sont pas exclus, histoire d'apprendre les ragots du coin auprès d'un aubergiste pas très honnête. Sachez que certains objets peuvent également offenser, il n'est donc pas possible de donner tout et n'importe quoi aux PNJ. Un système de chevalière permet aussi de délier les langues. Selon la bague portée à votre doigt, certaines confréries vous ouvriront leurs portes, ou pas. Selon les développeurs, les choix proposés durant les conversations devraient jouer un rôle dans l'aventure même après une vingtaine d'heures de jeu plus tard. Il serait également question d'un système de sauvegarde ne permettant pas de revenir en arrière afin d'éviter de faire la girouette. Pour l'instant, il est trop tôt pour confirmer cela car les fichiers de sauvegardes sont accessibles n'importe quand. Cela n'empêche pas The Witcher de s'annoncer comme la bonne surprise de cette fin d'année. Il est très bien parti pour devenir un RPG incontournable. Malgré une version bêta arborant de nombreux bugs et quelques crashs irritants, l'envie de poursuivre l'aventure reste intacte et c'est bien là le principal. Vivement la version finale !

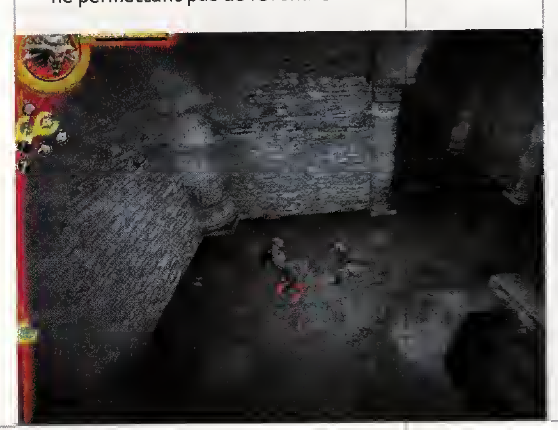
Cyd



Le pendentif en forme de tigre en haut à gauche de l'écran sert d'avertisseur pour des sources d'énergie et des ennemis traînant à proximité.



Le feu de camp permet de méditer. Une phase indispensable pour utiliser l'alchimie, attribuer ses points de compétences, récupérer de l'énergie...



COMBATTRE AVEC STYLE

Au niveau du système de combats, The Witcher s'avère plutôt déroutant au début. Le temps de bien comprendre comment tout fonctionne, après, ce n'est que du bonheur. Au moment d'attaquer une cible, le personnage dégaine son arme et se place en posture de combat. Si vous ne faites rien, il pare ou esquive de manière autonome. Pendant l'affrontement, le curseur de la souris se transforme en épée. Après avoir cliqué sur l'ennemi, votre héros exécute une série de mouvements. Admirez la scène en attendant que l'icone de l'épée s'enflamme. C'est le signal pour enchaîner un nouveau coup. Si vous cliquez trop tôt ou trop tard, Geralt s'arrêtera de frapper au risque de prendre une série de mauvais coups. Une bonne méthode antibourrin. Selon l'adversaire, il faut jongler entre trois styles de combats différents : puissant, rapide, groupe. Des attaques puissantes contre un assassin ne seront pas efficaces. L'adversaire trop rapide, esquivera quasiment l'intégralité de vos coups. Ajoutez à ça un système de magie pour étourdir ou infliger des dégâts, des élixirs de toutes sortes avec un système de toxine pouvant être mortel, des roulades et pirouettes pour éviter d'être encerclé, différents types d'armes... Heureusement qu'un système de pause permet de gérer tout ça. Il n'y a pas à dire, les combats de The Witcher ne manquent pas d'intérêt.



Le passage en hélico face à ce monstre gigantesque donne un bon aperçu de l'ambiance.

Parfois, il ne suffit pas de grand-chose pour s'intéresser à un jeu. En l'occurrence, concernant le FPS au doux parfum de Roswell signé Midway, c'est son scénario qui sert de déclencheur. Certes, on va encore jouer le rôle d'un militaire de l'Oncle Sam. Mais pour le coup, pas d'ennemi qui cherche à vous envahir ou de tyran qui n'apprécie pas la paix dans le monde. Non, la tâche que vous allez devoir nettoyer émane très précisément de votre camp, les autorités américaines ayant procédé à des expérimentations assez malpolies sur des gens pas totalement consentants, en leur injectant de l'ADN extraterrestre [NDTuttle : ouh là, comme c'est vilain], tout ça pour créer des super soldats mutants. Sauf que ces derniers, qu'on croyait tranquillement cloisonnés dans la Zone 51, sont parvenus à s'échapper. Et maintenant, il va falloir régulariser leurs papiers. Je plaisante, vous allez tous leur trouer la peau. Un titre où l'on doit réparer une erreur américaine, avec des noms de missions aux références assez explicites pour ceux qui connaissent bien la politique américaine et les quelques dérapages de notre ami George W. Bush. Pour vérifier que le contenu est aussi fun que l'emballage, seulement trois petites séquences de jeu en guise de preview. C'est fort peu, mais aussi suffisant pour se faire une idée des forces de ce titre.



Oui, maintenant vous allez au milieu, là, et promis, je vous couvre si un sniper vous canarde.

GENRE
FPS

ÉDITEUR
[Mid]way Games

DÉVELOPPEUR
[Midw]ay Studios - [...]/Etats-Unis

SORTIE PRÉVUE
[O]ctobre 2007

BLACKSITE



Moi aussi j'aurais la rage contre les States si je ressemblais à ça.

Zone 51, je t'aime

Première partie, une avancée laborieuse en Irak. Pas de surprise au niveau des commandes, on avance, on shoote, on zoome, tout va bien. Deux gugusses vous suivent. Vous pouvez leur donner l'ordre d'aller à un endroit précis pour vous couvrir, d'ouvrir une porte, voire d'empoigner une tourelle et faire tranquillement le ménage. Les ennemis arrivent par vagues, vos alliés s'en chargent assez bien, décrivent leurs sensations, critiquent votre façon de les diriger. Niveau ambiance, ça le fait, et la réalisation, à base d'Unreal Engine modifié pour laisser davantage de place à la destruction des environnements, semble suffisamment carrée. Confirmation dans le niveau suivant où, paumé quelque part dans le Nevada, vous devez venir à bout de bestioles semblant sorties d'Half-Life et Starship Troopers. Et reconfirmation avec le dernier stage, qui nous place d'abord aux commandes de la mitrailleuse d'un hélicoptère. Après avoir croisé des monstres gigantesques et tentaculaires dans une phase super immersive, vous finissez sur vos deux jambes dans une base isolée où vous tombez nez à nez avec des humanoïdes bien équipés. Et si vous n'avez pas d'alliés à vos côtés sur le plancher des vaches, il sera toujours possible de demander à l'hélico de faire pleuvoir les balles. Fin de la démo dans une petite explosion. On aimerait bien voir davantage d'armes, essayer d'y jouer à deux en coopération, découvrir le multi. Mais bon, faut s'y faire, ce sera le mois prochain.

Plume

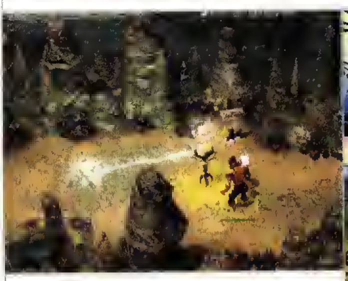




GENRE
Totalement dépassé
ÉDITEUR
Anuman
DÉVELOPPEUR
ow Games / Russie
SORTIE PRÉVUE
embre 2007

STRANGER

On ne m'aurait pas dit qu'il allait sortir, j'aurais pu croire que ce jeu avait plusieurs années. Un moteur graphique dépassé, une interface chargée et une progression sans cesse interrompue par des pop-up textuels vous expliquant qu'il faut utiliser tel raccourci clavier pour effectuer telle action. Bouarf. Mais ce qu'il y a de bien avec Stranger, c'est que pour une fois, toutes les touches de votre clavier vont vous être utiles. Il fait ce qu'il peut. Mais trêve de plaisanteries. Stranger est un mélange entre un hack'n slash, un RPG et un STR (là, je n'ai pas trop vu où, mais bon), le tout dans un monde fantasy très original. Non, je blague encore. Rien d'original en fait, mais ce n'est pas si mauvais que ça. Les environnements sont colorés et les atmosphères changent assez d'un niveau sur l'autre pour nous maintenir en éveil. Dans Stranger, il est bien entendu question, comme toujours, de héros (trois plus précisément) et de vilains monstres (plus de cent différents) qui veulent détruire le monde. Vous avez quatorze missions pour vous en rendre compte.





Et hop, une petite B.D. avant chaque mission. Hmm, ça donne envie ça !



Du nouveau ?

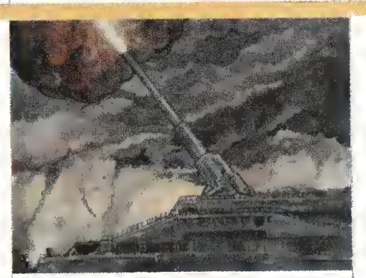
Pas vraiment justement. Mais il essaie, et c'est déjà ça. Premièrement, Stranger se base sur la coopération et la complémentarité de divers personnages plus que sur un seul et même héros increvable. Je ne sais pas si on peut parler de gestion de groupe car ça semble assez limité, mais on peut recruter divers mercenaires pour se rendre la tâche plus facile. Je suppose que c'est pour ces choix tactiques que Fireglow parle de STR. Pour embaucher du spécialiste, mais aussi pour lancer des sorts magiques, il vous faudra des cristaux. Il en existe de plusieurs couleurs (rouges, verts, bleus) et chacun donne accès à des domaines de compétences différents. Par exemple, le rouge est tourné vers les sorts de feu alors que le bleu est plutôt assimilé à l'eau. Et euh voilà. Bon en fait, c'est à peu près tout pour les idées originales (qui n'en sont pas vraiment). C'est donc plutôt classique, mais ça n'est pas forcément un défaut. Ce qui gêne plutôt dans le titre allemand, c'est sa réalisation technique. Les combats sont très mous, les animations pas franchement réussies, et l'interface austère n'est pas des plus accessibles. On a surtout l'impression que Stranger part dans tous les sens avant même d'avoir pensé à poser des fondations solides. Et pour ça, je doute qu'on en entende beaucoup parler incessamment sous peu.

Sundin

GENRE
ue les yeux
ÉDITEUR
low Games
DÉVELOPPEUR
ow Games / Allemagne
SORTIE PRÉVUE
embre 2007

SUDDEN STRIKE 3 : ARMS FOR VICTORY

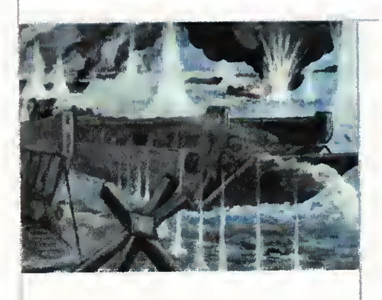
Dans mes souvenirs lointains, il me semblait que Sudden Strike était une bonne licence. Les critiques étaient correctes et il y avait même une communauté de fans. Un premier volet en 2000, un deuxième en 2002 et voilà le troisième, pour fin 2007. Avec les Allemands de Fireglow à la baguette, car on ne change pas une équipe qui gagne (ou pas). Mais Sudden Strike 3, c'est quoi ? Eh bien, c'est un STR sauce Seconde Guerre mondiale. Mais pas du Company of Heroes non. SS3 fait la part belle aux opérations de grande envergure avec des cartes immenses et de larges armées. Un petit air de wargame oui. Rien à construire en plus, on vous donne les moyens en temps voulu. SS3 c'est aussi des milliers d'unités, des batailles navales, différentes interfaces et blablabla. Bon, j'arrête et j'avoue tout : ce SS3 a l'air vraiment naze. Du moins techniquement, car la profondeur tactique est difficile à juger à travers les trois petites missions proposées dans cette version. Mais techniquement oui, c'est une daube, à l'image du nouveau moteur 3D Next7. Afficher des centaines d'unités à l'écran sans faire ramer c'est bien, mais afficher des unités que l'on peut reconnaître, c'est mieux. Sans doute conscient des limites de leur fantastique moteur, les équipes allemandes ont heureusement mis en place un système de symboles au-dessus de chaque unité. Mais pas de quoi les rendre intelligentes. Lintelligence artificielle et le pathfinding sont bien en deçà de ce qu'on peut espérer d'un bon STR.



Hmm O.K., c'est très très clair général...

Dur, dur

Allez, faut que je me reprenne, y a peut-être des fans déséquilibrés qui m'écoutent et qui pourraient me faire la peau. Un dernier petit effort donc. SS3 proposera cinq longues et belles campagnes où vous incarnerez les Américains, les Allemands, les Russes, les Japonais et les Alliés. En plus, c'est génial parce qu'on va pouvoir enfin participer à des batailles navales ! Ah merde, ça je l'ai déjà dit. Euh, ah si, y aura un éditeur de cartes et on pourra jouer jusqu'à huit en multi. C'est bon là ? Encore quelques lignes ? Alors j'en profite pour faire passer un message à mon voisin : si tu peux arrêter de faire claquer la porte après minuit en semaine, merci. Et pour Sudden Strike 3 ? Il sortira à la fin de l'année. On essaiera d'ailleurs d'être un peu plus sérieux sur le test de la version finale. Je dis « on » parce que je prie déjà pour que ça ne me retombe pas dessus.



Sundin

Acheter ses jeux en ligne

La révolution digitale

PAR FASKIL

Steam, Metaboli, des noms familiers pour tout gamer qui se respecte... Des noms qui risquent bien de prendre de plus en plus d'importance dans notre quotidien de joueurs, quand il sera devenu banal d'acheter tous ses jeux en ligne. Évolution ? Révolution ? Science-fiction ? Que de questions...





BioShock

Ouais ! Révolution ! Ça le fait, ça, dans le genre « titre racoleur ». Non parce que bon, si j'avais tenté de vous aguicher en écrivant platement : « Analysons ensemble l'évolution du marché des jeux vidéo par le biais des canaux de distribution », ça vous aurait tout de suite moins fait frétiller. Et pourtant, c'est ce que je m'apprête à faire. Pas de vous faire frétiller, je n'aurais pas cette prétention (et puis, on ne se connaît pas assez), mais de vous emmener avec moi dans une petite réflexion sur les nouvelles méthodes mises en place par les développeurs pour vendre leurs jeux. Pourtant, à première vue, le fait de pouvoir acheter les derniers FPS ou RTS à la mode en ne sortant pas de chez soi, ça n'a pas forcément l'air très important. Certes, ça existe, c'est bien pratique pour les feignasses dans mon genre, mais est-ce que ça change vraiment quelque chose en termes de développement ? La réponse est oui. Et peut-être beaucoup plus qu'on ne le pense...



J'AI PAS TOUT COMPRIS

Mais j'en vois déjà me faire de grands yeux ronds en posant un doigt sur la bouche, alors avant d'aller plus loin, une petite précision s'impose : qu'entend-on au juste par « distribution digitale » ? C'est très simple, en fait : la distribution digitale englobe tous les moyens de diffuser du contenu (jeux mais aussi musique, films), gratuitement ou pas, par voie numérique dématérialisée (sans support physique, donc par le Net). L'exemple le plus connu, du côté des jeux, est sans conteste Steam, le portail de vente de Valve, longtemps décrié, mais qui a réussi depuis à se faire une jolie place au soleil. Encore marginale il y a quelques années, cette méthode de distribution grappille aujourd'hui de plus en plus de terrain sur les points de vente traditionnels, ceux d'où l'on ressort avec une jolie boîte, un CD et un manuel sous le bras. Il nous est donc apparu important



Half-Life 2

POUR TOUS LES GOÛTS

À l'heure actuelle, il existe deux modèles de distribution digitale : les « boîtes virtuelles » et l'abonnement. Le premier, utilisé par Steam, permet de télécharger l'intégralité du jeu sur son disque dur en échange d'un paiement unique. On est ensuite libre d'y rejouer autant de fois qu'on le désire, sans limitation dans le temps. Avantage : à l'achat, on devient propriétaire du jeu et c'est comme si on l'avait acquis en magasin, sans la jolie boîte bien entendu. Le second modèle, utilisé notamment par les Français de Metaboli, fonctionne sur le même principe qu'un vidéoclub : on paie sa dîme mensuelle pour accéder à un catalogue relativement large de titres qui sont « streamés » sur le PC et dont on perd la jouissance une fois qu'on résilie son abonnement. Avantage : pour une somme modeste, on dispose d'un plus grand choix de titres en accès immédiat.

de faire un peu le point et d'envisager ses implications sur nos vies de gamers. Quel rôle va jouer la distribution digitale dans le monde du jeu ? Quel sera son impact sur la distribution classique ? Que va-t-elle changer au niveau du processus de développement d'un jeu ? Et enfin, quelles sont ses incidences, positives et négatives, sur les joueurs ? Oui, je sais, ça en fait de la réflexion. Mais vous n'êtes pas du genre à vous laisser impressionner, n'est-ce pas ?



Rayman

Steam



Steam

LENTEMENT MAIS SÛREMENT

Il y a encore quelques années, l'idée même de distribuer des jeux complets via Internet semblait complètement utopique. Depuis, nos bandes passantes se sont embourgeoisées et nous permettent désormais de télécharger des tonnes de gigas en moins de temps qu'il n'en faut à Mélusine pour monter les pages du magazine (c'est-à-dire vraiment pas beaucoup). Parallèlement, les consommateurs sont devenus de plus en plus impatients : ils veulent pouvoir jouer à BioShock après en avoir lu le test, même s'il est trois heures du mat'. Et ça, le réseau de distribution traditionnel ne peut pas leur offrir. Un nouveau marché a donc émergé, résultante logique de ces deux composantes : le joueur veut tout, tout de suite, légalement, et il a la bande passante qui le lui permet. Certes, les éditeurs sont parfois encore un peu frileux à l'idée de mettre leurs derniers bébés à disposition sur la toile le même jour que leur sortie dans les magasins. Et certains joueurs ne font pas toujours confiance aux transactions financières en ligne. Mais ces réticences, principalement liées à des raisons de sécurité, disparaissent au fur et à mesure que les différents portails se blindent de technologies propres à nous rassurer.

VIEILLES CASSEROLES, MEILLEURES SOUPES

Qui plus est, en dehors de ce côté purement pratique, la distribution digitale a bien d'autres choses à offrir. En premier lieu, elle permet la mise à disposition d'un catalogue beaucoup plus large que chez votre revendeur classique. Si les éditeurs jouent le jeu, il est dorénavant tout à fait possible de mettre à disposition ce qu'on appelle le « back catalogue » (c'est-à-dire les vieux titres qui ne sont plus distribués) sans que cela implique des coûts exorbitants. Tout bénéfice pour le joueur qui en a marre de galérer sans succès chez les vendeurs d'occasions pour trouver sa perle rare, et pour l'éditeur qui peut à moindres frais continuer de générer un peu de sous sur le dos d'anciennes gloires des rayons de la FNAC. Mais ce n'est pas tout ! Depuis l'avènement des portails de vente, on a également vu naître de nouveaux types de contenus. Outre les classiques « adds-on » offerts après la sortie du jeu (comme le mode Death Match pour Half-Life 2, ou les nouvelles quêtes d'Oblivion), la distribution digitale a aussi permis l'émergence de ce qu'on appelle le « contenu épisodique ». Pas toujours à bon escient, cela dit (Sin : Épisodes) mais parfois, la sauce prend. Ce fut le cas notamment avec les nouvelles aventures de Sam & Max.



Team Fortess 2

PARLONS BROUZOUFS

En dehors de tous les aspects pratiques mentionnés dans ce superbe dossier, il ne faut pas non plus négliger l'aspect financier de la distribution digitale. On l'a vu, pour les développeurs, cela garantit une marge bénéficiaire plus importante. Mais pour nous, joueurs, est-ce que ça se ressent sur le portefeuille ? La réponse est oui. Et avec le cours du dollar, cet impact n'est pas négligeable. Un exemple ? BioShock, qu'on trouve à 55 euros chez les revendeurs classiques, se télécharge pour à peine 40 euros sur Steam (55 dollars). Oui, ça fait cher la boite.



World in Conflict



DES PORTAILS EN VRAC…

Difficile de réaliser un tour d'horizon exhaustif des différents portails existants, difficile aussi de jauger de leur succès (les coquins sont très secrets sur leurs chiffres de vente). Néanmoins, en vrac, et à titre informatif, en voici trois qui ont retenu notre attention…

Steam (www.steampowered.com) : Probablement le plus connu, a vécu des débuts difficiles mais tient aujourd'hui le haut du pavé au niveau mondial. La plupart des gros éditeurs y proposent d'ailleurs leurs catalogues respectifs (Eidos, Ubisoft, etc.)

Metaboli (www.metaboli.fr) : pionnier de la distribution digitale en France, Metaboli offre un catalogue de 250 jeux en libre accès (en « streaming ») contre un abonnement mensuel de 19,90 euros.

GameTap (www.gametap.com) : Fonctionnant également sur le principe de l'abonnement, GameTap se distingue de son confrère français Metaboli en offrant également des titres issus d'anciennes machines via un système d'émulateurs. Pour le moment, le service n'est disponible qu'aux États-Unis, mais une version européenne est en préparation pour tout bientôt. On vous tient au jus.

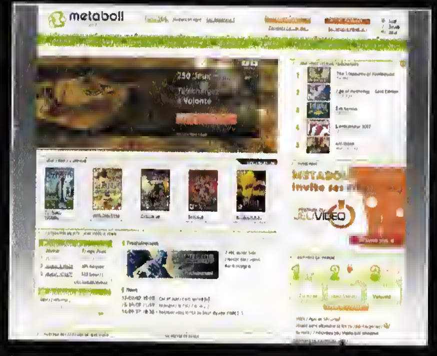
Et du côté des indépendants et du casual :
http://www.bigfishgames.com/,
http://www.popcap.com/,
http://www.reflexive.com/.



Steam



Gametap



Metaboli

LA LOI DES SÉRIES

Alors, je sais, le contenu épisodique est souvent décrié, à raison d'ailleurs, lorsqu'il s'assimile à une tentative à peine masquée de générer plus de profit sur un titre. Mais il faut bien reconnaître qu'il offre des avantages indéniables pour les concepteurs de jeux. Avant tout, parce qu'il permet de réduire les coûts et les cycles de développement. Comme l'expliquait Gabe Newell (Valve Software), il est plus facile de maintenir la motivation d'une équipe sur des périodes de travail plus courtes : quelques mois pour un jeu « par épisodes » contre deux à trois ans pour un gros titre classique. Le format permet également d'ajuster le tir en tenant compte du feed-back permanent de la communauté. Certaines choses n'ont pas plu dans le premier volet ? Pas de problème : on s'adapte et on fait les changements qui vont bien pour le deuxième opus. Et ainsi de suite… Thomas Arundel (Introversion Software) explique le succès de Darwinia par la possibilité offerte via la distribution digitale de lancer un premier projet relativement flou et dénudé, et de l'étoffer ensuite, presque en temps réel, en suivant les recommandations des joueurs. Tiens, d'ailleurs, puisqu'on en parle : ils en pensent quoi, les développeurs indépendants, de ces nouvelles plates-formes de distribution ?

SHINY HAPPY PEOPLE

Ils sont ravis, forcément. Parce qu'ils ont désormais les outils adéquats pour toucher leur public plus facilement, sans avoir besoin de convaincre un éditeur ou d'investir des sommes colossales pour sortir leurs produits. Comme pour la musique, où l'avènement du digital « dématérialisé » a permis à un grand nombre de producteurs d'éclore au grand jour, le jeu vidéo connaît aujourd'hui une véritable explosion de nouveaux studios. Plus modestes que les grosses structures comme EA ou Ubisoft, ils proposent aussi des titres différents. La distribution digitale n'a donc pas seulement permis à ces développeurs de se faire connaître, elle est aussi à la base d'une nouvelle manière de jouer : le casual gaming, c'est-à-dire des jeux destinés à un public plus large, qui peuvent se jouer facilement en quelques heures, et vendus à des prix souvent très attractifs. Le succès est tel que cette « mode casual » est aujourd'hui reprise en chœur par les gros dinosaures de l'industrie, conscients du filon juteux jusqu'ici mal exploité.



Spore

ET MON BÉMOL ALORS ?

Résumons-nous : augmentation des marges bénéficiaires (qui découle d'une rationalisation des canaux de distribution), catalogue de titres plus large, disponibilité immédiate des jeux récents, émergence de nouveaux types de contenus et de nouveaux développeurs... La distribution digitale n'offrirait-elle finalement que des avantages pour tout le monde ? Ce serait trop facile. Et pas très polémique. Et moi, j'aime bien quand ça polémique un peu. Le principal reproche qu'on pourrait faire au système tient dans la procédure d'authentification qui lui est généralement associée. Qu'on choisisse une formule « à la pièce » ou par abonnement (voir encadré Pour tous les goûts), l'utilisateur final est très souvent tenu de valider sa copie en s'identifiant auprès d'un serveur à chaque fois qu'il souhaite jouer. Se pose alors la question de la pérennité de ces serveurs. Imaginez ce qui se produirait si, pour une raison quelconque, Steam venait à fermer ses portes dès demain... Il vous serait dès lors impossible de lancer Half-Life 2 que vous avez pourtant acquis en toute légalité. Certes, le scénario est fort peu probable à court terme. Mais qu'en sera-t-il dans cinq ou dix ans quand, envahi de nostalgie, vous aurez envie de dépoussiérer votre combinaison de Gordon Freeman ? On touche là à une problématique bien plus large, qui concerne tous les contenus soumis aux DRM (Digital Rights Management, les protections qui permettent de déterminer si oui ou non vous avez le droit de lancer un jeu ou d'écouter un morceau de musique). Et pour le moment, il n'y a pas de solution miracle à l'horizon. Et même si les gestionnaires de portails se veulent rassurants, le problème s'est déjà présenté lorsque, par exemple, à la sortie du jeu, les serveurs d'authentification d'Half-Life 2 rendirent l'âme sous le flot de requêtes. D'où une grogne des utilisateurs somme toute assez justifiée...

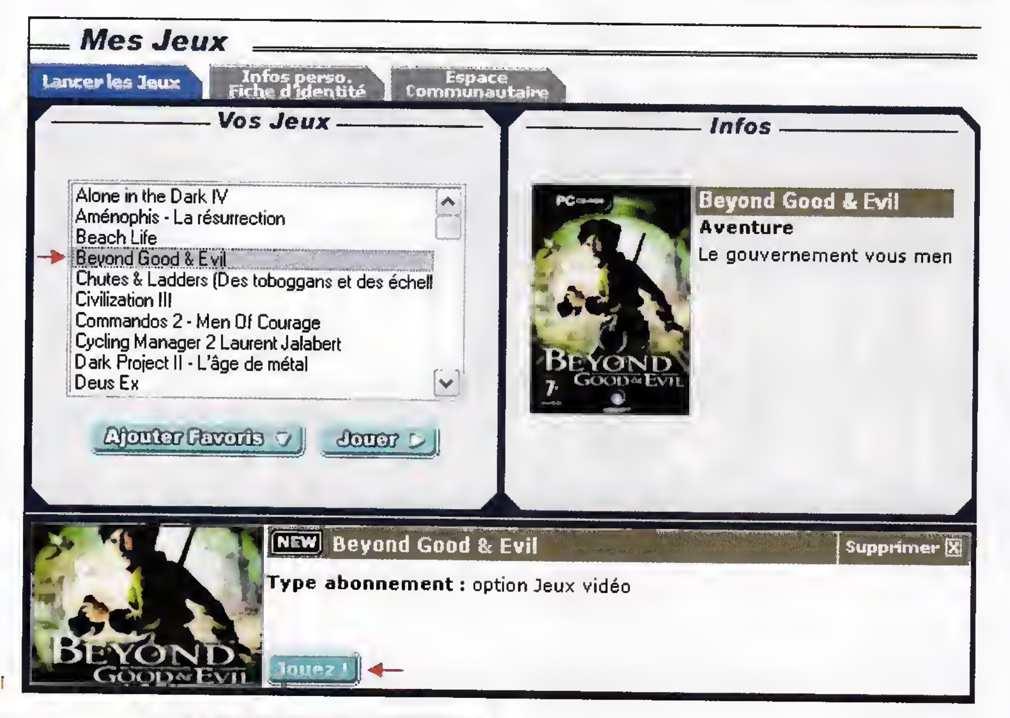
MAIN DANS LA MAIN

Curieusement, la dématérialisation, quant à elle, ne semble pas poser de souci. D'après une étude réalisée par Microsoft, les joueurs seraient plus attachés à la notion de propriété (en opposition à celle de « location ») qu'au support physique en tant que tel. Les experts s'accordent à dire que, malgré tout, l'avenir proche ne devrait pas voir une déferlante de contenus digitaux engloutir la distribution classique. Au contraire, les deux canaux devraient continuer à vivre en parfaite complémentarité pendant quelques années encore, offrant chacun leurs spécificités propres : l'instantanéité et la variété pour le digital, un sentiment de plus grande fiabilité et le sourire de la crémière pour le réseau traditionnel. Même dans l'optique d'une cohabitation au long terme, il est impossible de nier l'impact de la distribution digitale sur le marché du jeu vidéo. Ne fût-ce que parce qu'elle permet à de nouveaux développeurs d'émerger et aux anciens de prendre plus de risques en offrant du contenu frais et potentiellement novateur. Deux éléments qui redonnent le sourire au gamer blasé que j'étais en train de devenir et qui me laissent à penser que l'avenir du jeu vidéo s'annonce peut-être plus radieux que je ne l'imaginais. Finalement, je vais attendre encore un peu avant d'entamer ma reconversion dans la presse people.

Metaboli



Unreal Tournament 3








TON SAC
TON STYLE

GAMES WORKSHOP : LA CHARGE FINALE ?

PAR TUTTLE

Littérature, jeux de rôle, jeux de cartes, comic books, Games Workshop étend son empire sur tous les fronts, plantant même la bannière de ses célèbres licences (Warhammer, Warhammer Online : Age of Reckoning et Blood Bowl) en terre vidéoludique. Avec l'arrivée prochaine de plusieurs grosses licences, le moment semblait propice pour leur tendre une embuscade et comprendre la nature exacte de leurs ambitions.

RENCONTRE AVEC UN ÉMISSAIRE DE TZEENTCH

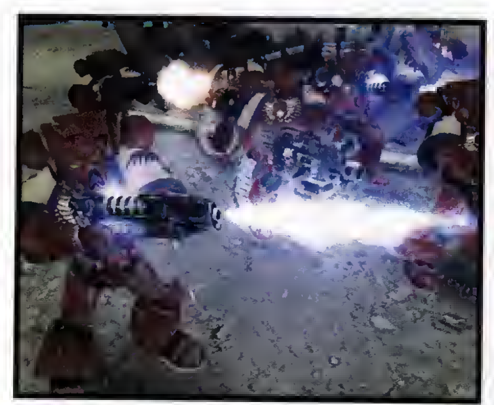
Pour commencer mon enquête, il me fallait un Huggie-les-bons-tuyaux. Styx m'avait bien parlé d'un certain Christian V., mais sans numéro de téléphone ni email, il faut dire que c'est vachement utile. Sur le site de Games Workshop, je ne trouvais pas de ligne presse. Bref, c'était l'impasse. En dernière extrémité, j'ai dû appeler le standard. Oui, rien de bien glorieux. Et pourtant, cette vile méthode s'avéra efficace, me permettant de remonter rapidement la chaîne alimentaire jusqu'à entrer en contact avec le fameux Christian (vous suivez j'espère ?), lequel me refila une date de rendez-vous pour rencontrer Mathieu Saintout, émissaire de la Bibliothèque Interdite. Gasp, ça faisait froid dans le dos : sans le moindre doute, j'allais rencontrer le modèle qui servait d'inspiration à Gavin Thorpe pour créer ses horribles histoires de démonettes du Chaos. Grave erreur, l'émissaire en question était tout ce qu'il y a de plus humain et sans lui, j'en serais encore à tâtonner pour comprendre l'importance du jeu vidéo dans les activités de Games Workshop. Ça m'arrache un peu la gueule de le faire, vu que c'est pas mon genre, mais un grand merci à lui, donc.

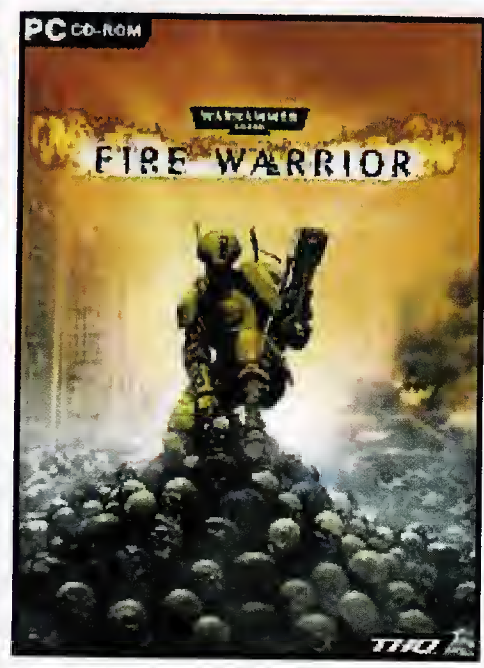
MUTATIONS SOUS CONTRÔLE DOUANIER

Quelle est la nature exacte du lien entre Games Workshop et les jeux sur PC ? Comment interpréter l'intérêt croissant que semble éprouver l'éditeur pour ces derniers ? Ma première idée fut la suivante : le jeu de figurines vieillit et Games Workshop cherche à se repositionner. La théorie tenait la route, sauf qu'un certain nombre d'indices venait la contredire. Dans les magasins officiels, on ne trouve jamais le moindre jeu vidéo. Sur les jaquettes de présentation « corpo », à peine une allusion à Warhammer Online, Fire Warrior et Dawn of War – en dernière page bien



Les Blood Raven, un obscur chapitre, Space Marines gracieusement cédé à Relic.





Fire Warrior était quand même une bonne grosse daube.

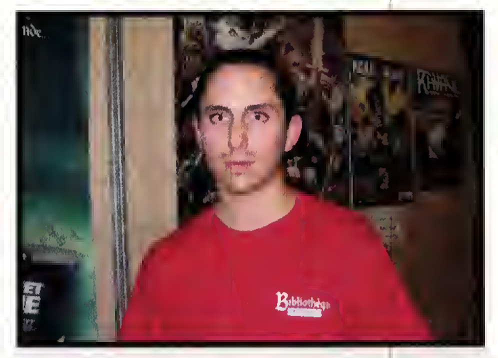


Le passage à la 3D, un moment toujours un peu difficile à vivre.

entendu. Et dans les livrets de règle, rien, nichts, niet, nada. Un peu comme si l'éditeur n'en avait que vaguement entendu parler. La chose était tout bonnement impossible. En matière d'adaptation, il n'y a pas plus pointilleux que Games Workshop. Sur Dawn of War par exemple, le contrôle avait été strict. On avait accordé à Relic une planète un peu excentrée (afin d'expliquer pourquoi il n'en était fait nulle mention dans les codex) et les Blood Raven, un Chapitre pas trop connu, mais ça s'arrêtait là. En vrai produit dérivé qu'il était, l'innovation créatrice avait été nulle.

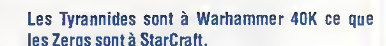
UNE HÉRÉSIE GENTIMENT TOLÉRÉE

Il fallait donc reconnaître que l'éditeur prenait au sérieux ces adaptations, mais qu'il ne les considérait pas comme faisant pleinement partie du « Hobby ». Un truc légèrement hérétique en somme, mais que l'Imperium pouvait se permettre de tolérer, tant qu'ils respectaient les Canons et qu'ils versaient leur tribut. « Le but de Games Workshop est de vendre des figurines et de la peinture », m'explique



Matthieu Saintout est le directeur de la publication de Bibliothèque Interdite.

Mathieu Saintout. « Et les jeux de plateaux sont une manière de faire vendre ces figurines ». À bon entendeur, le jeu vidéo n'est pas d'une importance centrale, vu qu'il ne permet pas directement de refourguer des figurines. Ce qui n'a pourtant pas empêché Mark of Chaos d'avoir une influence directe sur ce noyau dur : le prochain livre d'armée Empire inclura le prêtre-guerrier aperçu dans la cinématique d'intro. Alors, que penser de tout ce sacré foutoir ? Eh bien, je suis allé voir Erik Morgensen, en charge des adaptations. La parole de vérité lui revient : « Nous ne pensons pas une seule seconde que les gens arrêteront les jeux de plateaux, cesseront de lire des comics et des romans, ni aucun autre de leurs hobbies. Les jeux vidéo sont une extension de nos plans, mais nous resterons toujours concentrés sur la fabrication des meilleurs soldats de plomb du monde ». Eh bien, ça a le mérite d'être clair.

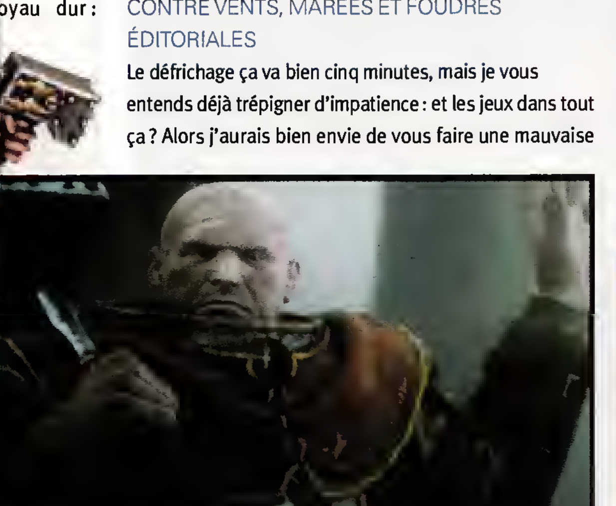


Les Tyrannides sont à Warhammer 40K ce que les Zergs sont à StarCraft.



CONTRE VENTS, MARÉES ET FOUDRES ÉDITORIALES

Le défrichage ça va bien cinq minutes, mais je vous entends déjà trépigner d'impatience : et les jeux dans tout ça ? Alors j'aurais bien envie de vous faire une mauvaise



Le prêtre-guerrier source d'inspiration... ... de celui qui fut présenté à l'E3 2006.



BRIEFING DE TROUPES

Il paraît que sur cette planète, il reste encore des gens qui ignorent tout des univers Games Workshop. On va donc rafraîchir la mémoire à ceux qui en ont besoin. Warhammer et Warhammer 40K sont tous deux des univers en filiation avec l'œuvre de Tolkien. Le premier s'inspire aussi des légendes scandinaves, de l'Allemagne du XVII-XVIII[e] siècle et de la Russie des tsars.
Un jeu de figurines façon guerres napoléoniennes en est dérivé, comprenant un total de 16 races différentes, ainsi qu'un jeu de rôle papier. Côté Warhammer 40K, il existe également un jeu de figurines plus orienté tactique. Malgré sa touche S.-F;, cet univers est un melting-pot de races médiéval-fantastique remanié à la sauce post-humain.



Forcément, de la version en plomb à la version de pixel, on perd le côté caricatural.

SUNDIN, CE VIEUX FOURBE





Si l'ambiance et le design artistique de Dawn of War collent à la perfection avec ceux du jeu de fig', il n'en est pas vraiment de même pour le gameplay. Comme c'est un peu compliqué et que je commence à avoir des crampes, je laisse Lork, lead designer du mod Tabletop Experience vous expliquer ça.

« Dans sa première version, Dawn of War était relativement respectueux des règles du jeu de plateau à quelques exceptions près. Les Space Marines étaient polyvalents et résistants, les Orcs bons au corps à corps et les Eldars extrêmement spécialisés. Mais l'arrivée de Winter Assault a complètement changé les choses : des Orcs trop peu nombreux et aussi résistants que des Space Marines, des Gardes Impériaux en infériorité numérique, des Chaoteux imbattables, etc.

Étant joueur du jeu de plateau (Warhammer 40000 essentiellement) depuis plus de six ans maintenant, je ne supportais plus de devoir subir l'absurdité du gameplay de Warhammer 40000 à la sauce Relic dans le seul jeu « nouvelle génération » de la licence Warhammer 40000. J'ai ainsi perdu tout plaisir à jouer à Dawn of War, jusqu'au jour où j'ai décidé de me créer un mod se rapprochant des règles originelles du jeu de Games Workshop. » Ah, ben voilà, lui aussi il le dit ! Je comprends maintenant pourquoi je me prends à chaque fois une raclée quand j'ai le malheur de jouer contre Sundin.

Ce vieux fourbe prend toujours le Chaos, alors que s'il jouait Eldar, il ferait moins le malin tiens. Allez, hop, dans la foulée, on vous conseille aussi DCPro, un autre mod pour Dawn of War. Les deux peuvent être téléchargés, sur Pmods www.pmods.net. Vous pouvez aussi aller les choper direct sur leurs sites respectifs : http://tabletop.over-blog.net et http://88.198.39.149/~dowpro/.

Les Dreadnoughts, redoutables sur la table de sa salle à manger comme en multi.

blague là et de vous lâcher en rade. Ça serait pas mal. Mais bon, je ne me suis pas pris la tête à dénicher quelques pauvres infos contre vents, marées et foudres éditoriales pour ne pas m'en servir. Il faudra tout d'abord compter avec le nouvel add-on pour Dawn of War, prévu pour le 25 octobre 2007. Comme le veut la tradition chez THQ, il s'agira d'un stand-alone et s'appellera Soul Storm. Avec un peu de chance (priez pour que je sois dans le vrai), on pourra y jouer les Tyrannides et l'Inquisition. Pour rappel, les Tyrannides sont cette race d'extraterrestres qui se déplacent en ruches (non, ce ne sont pas des abeilles) dans tout l'univers pour se nourrir des planètes et de leurs habitants. Directement inspirés d'Alien, les Tyrannides sont redoutables au corps à corps et devraient surtout plaire aux rusheurs. À l'inverse, les Chasseurs de sorcières est une armée humaine connue pour posséder une bonne flopée de nonnes à porte-jarretelles bioniques. Formés pour traquer tous ceux qui





Mark of Chaos : Battle March devrait bientôt se mettre en ordre de marche.





Mark of Chaos ; une adaptation particulièrement fidèle au jeu de plateau.



Oui, Warhammer Online porte la cagoule.



Dark Crusade

pourraient sortir du droit chemin, cette armée comprend des assassins et des unités dotées de pouvoirs psychiques. Parmi les véhicules, on trouve aussi bien des Juggernauts que des Dreadnoughts. Notez qu'une suite à Dawn of War pourrait être en préparation mais comme ce n'est qu'une rumeur, prenez-la avec des pincettes, ça nous évitera un procès. Côté Black Hole Entertainment, on prépare également un add-on. Répondant au doux nom de Battle March, cette suite verra le jour entre la fin de cette année et le premier trimestre 2008. On revient vers vous dès qu'on en sait plus.

J'AIME MARCHER SUR DES TESSONS DE VERRE

Je me dois maintenant de parler de Warhammer Online et pour être honnête, je préférerais aller faire un jogging pieds nus sur des tessons de verre, vu comme le sujet est... comment dire... épineux. Déjà, on n'a toujours pas le droit de communiquer sur la bêta, comme Styx vous en parlait dans l'édito du mois dernier. Ce qui est légèrement crispant, quand on sait que les serveurs sont déjà opérationnels. Manquerait plus qu'ils nous demandent de diffuser des articles rédigés par leurs soins. Enfin j'dis ça, j'dis rien. Ils ont peut-être peur qu'on enfonce des portes ouvertes, comme troller sur la laideur foncière de leur moteur graphique ou se plaindre de n'avoir là qu'un habillage DAOC sans hémoglobine. Ben ouais, parce qu'il faut quand même vous préciser que Warhammer Online a été pensé pour séduire un très large public, ce qui veut dire que le Chaos et les Orcs seront désormais moins effrayants qu'une horde de Bisounours équipés d'arc-en-ciel portatifs. Je n'invente rien, c'est Erik Morgensen (toujours de chez Games Workshop) qui le dit : « Les artworks de nos livres tendent à être très sombres, ce qui n'est généralement pas si bien pour les jeux vidéo ». Ah bon, première nouvelle. Heureusement que je suis allé faire cette enquête, sinon je continuerais à croire qu'on peut jouer sur PC et avoir plus de 18 ans. Bref, tout ça pour dire que l'ambiance de Warhammer Online sera peut-être un peu moins sombre qu'on veut bien le dire. Quant au système de règles, il n'aura pas grand-chose à voir avec celui du JDR papier, ne vous attendez pas à pouvoir enchaîner des carrières et orienter roleplay. Ah oui, sinon j'ai un scoop : il va y avoir des elfes dans WAR. Quoi ? Ils l'ont déjà révélé à Leipzig ? Sans déconner !

ROMANICHELS DU ROMANESQUE

On va pas vous la raconter, les romans licence, c'est rarement de la grande littérature. À commencer par Mark of Chaos, qui déçoit vraiment en dépit d'un personnage assez charismatique, le capitaine Joseph von Kessel, soldat de l'Empire et marqué au visage pour avoir eu dans sa lignée un pactisant du Chaos. Le problème ? Un sérieux manque de style et de rythme. Les choses ne valent guère mieux avec les romans Dawn of War et Ascension. Pour finir, sachez qu'un roman Age of Reckoning est en préparation. Intitulé Empire in Chaos, il sera traduit en français par Bibliothèque Interdite et sortira aux alentours de février/mars 2008, que le MMO s'aligne ou non dessus. Quant à Bloodbowl, si plusieurs romans sont en vente dans la Black Library, aucun n'est pour le moment prévu en accompagnement du jeu de Cyanide.

BLOOD BOWL : DU CHAOS LEAGUE EN PLUS PÊCHU

Dawn of War, Mark of Chaos, Warhammer Online, je commençais à croire que bosser pour Games Workshop, c'était nécessairement avoir les poings liés, pour le meilleur et pour le pire. En réalité, la marge de manœuvre d'un studio dépend fortement de la notoriété de la licence exploitée. Et parmi les licences Games Workshop, il y en a une plus confidentielle, et pourtant ô combien fun : à savoir Blood Bowl. Mais si, vous savez, cette version trash du football américain où tous les coups sont permis, au sens propre comme au sens figuré. La version PC sera éditée par Focus et développée par Cyanide, à qui l'on doit le



DU CRAYONNÉ À L'ANIMATION 3D

Personne n'en a parlé quand Mark of Chaos est sorti, et pourtant, une compilation des croquis réalisés pour le jeu existe. À l'intérieur, on trouve pas mal de dessins, d'esquisse, présentant les différentes armées du jeu (Empire, Chaos, Elfes, Nains et Skavens) à différentes étapes de développement. Visiblement, l'équipe artistique ne s'est pas trop basée sur les figurines pour commencer, mais a préféré réaliser ses propres crayonnés, obtenir l'aval de Games Workshop, puis passer à la modélisation 3D, à l'application des textures et à l'animation. Dommage, en revanche, les commentaires sont souvent un peu trop généraux pour satisfaire la curiosité. À croire que ces mecs écrivaient sous la menace.



Blood Bowl dans sa version boîte : mythique !



très bon Chaos League. Il reprendra le côté gestion de ligues tout en restant une fidèle retranscription des règles du jeu de figurines, dans sa version 5.0. Il sera jouable en tour par tour et en temps réel. Cette dernière introduira quelques subtilités « pour rendre le jeu plus pêchu ». Bon O.K., c'est bien sympa mais les races dans tout ça ? Eh bien, accrochez-vous, il y en aura une belle tripotée. Dès la sortie, on pourra choisir entre les humains, les Orcs, les nains, les hommes du chaos, les elfes, les hommes lézards, les gobelins et les skavens (ouf!). Si ça, c'est pas de la générosité ! Pour ceux qui n'auraient pas trouvé leur bonheur, d'autres races seront ensuite offertes par téléchargement, à commencer par les elfes noirs. Ce qui veut dire qu'a priori, il n'y a aura pas d'add-on mais des mises à jour régulières. Oui, ça promet des compètes bien musclées. Impossible en effet d'avoir le même style de jeu contre un adversaire qui a la compétence « queue préhensile » (bonjour les esquives !) ou contre un troll capable de lancer son coéquipier gobelin à l'autre bout du terrain. Je termine avec Warhammer 40K Online, développé par Sigil Games. THQ s'occupera de le distribuer en France. Orienté grand public, il pourrait là encore jouer dans un registre moins sombre que le background original. Une version console verra sans doute le jour, si le marché s'avère prêt au moment de la sortie du jeu : ce qui ne devrait pas être trop dur, la bêta étant datée pour les vêpres.



Tu le joues roleplay, ton Terminator Space Marines ?

Autre preuve de l'extension systématique de la gamme Games Workshop à l'ensemble des secteurs d'activité annexes, Warhammer 40K se déclinera en jeu de rôle papier dès février prochain (pour la V.O.). Le premier volet sera consacré à l'Inquisition. Par espace de 18 mois, on verra ensuite apparaître le livre consacré aux voyages interstellaires puis la version pour Space Marines. Que pourra-t-on y faire ? Buter de l'orc. Buter du Chaos. Et en général, buter tout ce qui n'est pas assermenté à l'Empereur. Du roleplay d'une grande finesse en somme.



AU SERVICE D'UN DESSEIN SUPÉRIEUR

Entre Games Workshop et le reste du monde, il y a comme un énorme malentendu. Leurs prochains jeux PC sont attendus comme le Messie et pourtant, ces produits ne revêtent à leurs yeux qu'une importance secondaire. La priorité des priorités chez Games Workshop, ce sont les figurines. Voilà le cœur de l'armée, la source de la déferlante. Les livres d'armées, les comics, les romans, les jeux vidéo : tout cela est au service d'un dessein supérieur, élargir le nombre de collectionneurs potentiels. Une approche particulière, mais qui correspond tout à fait à l'esprit très conservateur d'une entreprise dont les valeurs sont restées identiques depuis une vingtaine d'années. ❑

L'histoire dont ils sont les héros

Ian Livingstone, Steve Jackson, ça vous dit quelque chose ? Ouais et pas qu'un pe[illegible] étiez de ces accros à G.U.R.P.S et aux livres dont on est le héros dans votre prime [illegible] ces deux larrons ont également créé Games Workshop en 197[illegible]. L'entreprise était spéc[illegible] la vente par correspondance, avant de fonder Citadel Miniatures en 1981, puis de se lan[illegible] les jeux de bataille. Depuis, les deux fondateurs ont pris la poudre d'escampette. Ian Livingstone [illegible] en avant profité pour fonder Eidos au passage. Comme quoi, tous les chemins [illegible]





Quelques questions à Patrick Pligersdorffer,
directeur de Cyanide Studios

Patrick est un vrai fan de Blood Bowl et ça fait plaisir à voir. Son truc, ce sont les elfes noirs et ce qu'il aime dans le football américain, « c'est le côté stratégique et violent à la fois ». Sur la photo de droite, vous pouvez le voir entouré de son équipe de joyeux trolls.



Joystick : Quelle est la difficulté principale que l'on rencontre, quand on travaille sur l'adaptation temps réel ou semi-temps réel d'un jeu en tour par tour ?
Donner du dynamisme au jeu. Finalement dans un tour par tour, beaucoup de temps est réservé à la réflexion. Les choix ne sont pas nombreux mais doivent être mûrement réfléchis. En temps réel, le temps de réflexion est bien moindre et pour avoir un impact sur le jeu, nous devons proposer plus de choix à faire au joueur afin de garder ce dynamisme. C'est un équilibrage assez compliqué. Bien évidemment, l'intelligence artificielle entre une version tour par tour et une version temps réel est assez différente. La vitesse de calcul d'un PC arrive souvent à compenser ses lacunes de réflexion stratégique (ou plutôt celle de son designer !). Faire une I.A. temps réel est un moins gros challenge qu'une bonne I.A. tour par tour ?

Blood Bowl est un jeu très ancré compétition, puisqu'il s'inspire de football américain. Prévoyez-vous de mettre en ligne un système de pool et de classement ?
Hormis un ladder, les joueurs auront la possibilité de créer leurs propres ligues et championnats. Les systèmes et règles seront customisables. On pourra créer des coupes, des championnats de type européen, de type sports américains... Il est question que nous organisions une ligue officielle mais cela dépend encore de pas mal de choses donc ce n'est pas du 100 % garanti.

Par rapport au travail artistique, vous basiez-vous sur des artworks Games Workshop préexistants ?
Ce fut la grosse surprise. Nous nous attendions à devoir coller fidèlement aux designs de Games Workshop. Finalement, il nous a été demandé de donner un gros coup de neuf au design de Blood Bowl donc nous partons d'une feuille quasi blanche. Évidemment, Games Workshop doit tout approuver mais tous les designs seront donc des originaux. Je pense que Blood Bowl est un peu particulier. GW a vu que nous pouvions faire quelque chose de fun et d'original donc nous avons un peu plus les coudées franches que d'autres studios.





Ce mois-ci, c'est un peu le retour des anciens champions. Dans la catégorie FPS, il y a d'abord E.T. Quake Wars, qui signe là le retour en force de Splash Damage. Côté RTS, WIC explose les compteurs et renvoie Company of Heroes à l'âge de pierre. En MMO enfin, Guild Wars premier du nom revient pour un dernier baroud d'honneur avant de partir en retraite. Et si vous trouvez qu'on parle un peu trop des suites, dites-vous bien que c'est la faute à Experience 112 et l'île noyée, dont on attendait tant et qui nous ont pourtant bien déçus.

Tuttle



Jeu du mois

World in Conflict

Éditeur Sierra
Développeur Massive Entertainment/Suède

World in Conflict sera-t-il une faction WiCtime ? Difficile pronostic. Ce qui est sûr en revanche, c'est que Massive tient là un RTS intense, exigeant et WiCéral au possible. Souriez et dites WiCetiti, notre PGM vous fait la (guerre) totale en quatre pages, avec en prime l'interview de Ganon, alpha-testeur depuis le premier Ground Control.

Liberté d'expression



BioShock, Stranglehold, Hellgate : London, Enemy Territory : les jeux arrivent, les jours raccourcissent. Ça colle parfaitement avec mon emploi du temps no-life actuel. Le jour, c'est Sim Joystick, un jeu de stratégie temps réel/gestion avec des végétariens, des lasagnes-frites, des éditeurs retardataires et des Belges dedans. La nuit, c'est FPS ou MMO, des trolls et des Big Daddys gesticulent devant mes yeux. Et quand je les ferme, je rêve de moutons électriques.

Le jeu du moment
BioShock
Le jeu attendu
Wrath of the Lich King



C'était à prévoir... En réponse au succès rencontré par BioShock, 2K a décidé que finalement ça pouvait être une bonne idée de nous balancer des suites. Genre plein. Tout avait été dit avec ce premier opus ? Bah ! Ça risque de ne pas s'intégrer dans le scénario ? Qu'importe ! Yavin raconte des bêtises ? Oui, ça c'est vrai.

Le jeu du moment
BioShock (pour la 3e fois)
Le jeu attendu
GTA 4



Et si on innovait ? Chaque mois, on vous raconte nos péripéties et autres aventures, notre vie, ouoi, et vous nous lisez, sans pouvoir intervenir. Allons bon, il est vraiment temps oue ça cesse alors j'ai décidé de tout chambouler en vous laissant enfin vous exprimer. Allez les amis, allez-y. Allô ? C'est à vous. Ben dites ouelque chose, ouoi.

Le jeu du moment
Stranglehold
Le jeu attendu
Sega Rally

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.









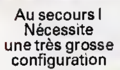
Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grand-chose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) BioShock
2K Games/Irrational games

2) S.T.A.L.K.E.R.
GSC Gameworld/THQ

3) Lost Planet
Capcom/Nobilis

STRATÉGIE/GESTION



1) World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

2) WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

3) Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION



1) Colin McRae DIRT
Codemasters/Codemasters

2) Pro Evolution Soccer 6
KCEJ/Konami

3) Virtua Tennis 3
Sega/Sega

JEUX ONLINE



1) World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

2) La Saga Guild Wars
Arena Net/NCsoft

3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) Oblivion
2K Games/Bethesda

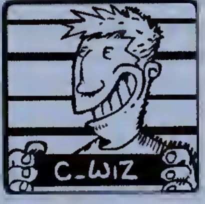
2) Two Worlds
Zuxxez/Nobilis

3) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari



Bon, y en a marre de raconter la vie de Tuttle et de ses légumes. Une carotte un midi, une tomate le lendemain, c'est bon, on a fait le tour du sujet. Ce mois-ci, je vais vous parler de... rien. En fait, y en a marre de parler, ça fait du bruit, tout ça. Alors chut ! Je ne veux plus rien entendre. Ceux qui ne sont pas contents, direction les réclamations... en silence. Mode autiste ON.

Le jeu du moment
ET : Quake Wars
Le jeu attendu
The Witcher



« Quoi ? Mais non monsieur, malgré mes sacs Nvidia et Intel, je ne suis pas revendeur de matériel informatique. Quoi ? Oui, oui, je voudrais cinq iPhones. Mon accent français ? Mais oui, je sais qu'ils ne marchent qu'aux États-Unis. Pardon ? Vous ajoutez une garantie mondiale ? C'est bien urbain de votre part monsieur l'Apple Store. »

Le jeu du moment
iPhone Unlock
Le jeu attendu
Adium iPhone



Je m'en doutais, et voilà, moi qui pensais avoir tiré un trait à jamais sur mon passé de fan Warhammer, je me remets à fantasmer sur les codex comme si j'avais quatorze ans. Le soir, au lieu de lire mon Sloterdijk quotidien, je me surprends à feuilleter les livres de règles et à calculer combien d'euros ça ferait si je me faisais une petite armée à 2000 points. Bon Dieu, ces gars-là sont le diable, vite, une drogue de substitution !

Le jeu du moment
Warhammer 40K
Le jeu attendu
Dragon Age




TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 2 GHz, 1 Go DE RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR NCSOFT
DÉVELOPPEUR NCSOFT/ROYAUME-UNI
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Les Terriers de Mord-Givre est un des donjons les plus faciles à trouver. On y trouve quelques gros lombrics et de jolies boules de neige.

Guild Wars : Eye of The North

MMO SOUS PERFUSION



En dépit de ses formes harmonieuses, Jora est un sacré Tank, qu'on se le dise.

JE ME SOUVIENS D'UN TYPE QUI ATTENDAIT BEAUCOUP D'EYE OF THE NORTH. IL SE GARGARISAIT AU COKE EN PRÉVISION DE LA SORTIE OFFICIELLE. CE MODÈLE POUR L'ESPÈCE AVAIT HUIT PERSOS DE NIVEAU 20 ET TRÉPIGNAIT D'IMPATIENCE À L'IDÉE DE DÉBLOQUER DES SKILLS HÉROÏQUES.

Certaines quêtes vous donneront accès à de nouveaux pouvoirs. Ici, l'aura de l'Ours qui permet notamment de défoncer des barricades.



Ue type s'appelait Mike, parce que ça faisait très américain. Il avait racheté un hall de guilde 15K à un gros plouc qui voulait décrocher et je peux vous dire que c'était une sacrée affaire. En échange d'une cape de guilde pas trop pourrie, il prenait 10 % de royalties sur chaque tête. Ouais, Mike était un malin, le genre de type à qui on la raconte pas. Ce qu'il aimait par-dessus tout, c'était nettoyer des zones, pour qu'à la fin il ne reste plus un seul mob. Et forcément, ce qui le faisait vraiment triper avec GW : EN, c'était l'espoir de le faire avec la star du Norn qui posait sur la jaquette.

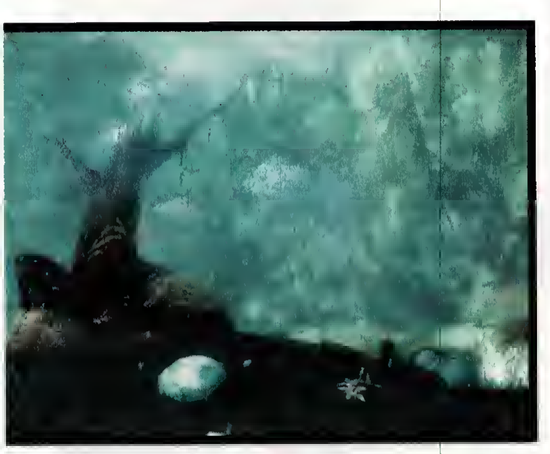
Encore un coup des C.R.S.

Quand GW : EN est tombé en précommande, il n'a pas hésité à extorquer 35 euros à son vieux pour attaquer deux jours à l'avance. Direct, il a installé un pot sous sa chaise, ça lui permettait de pas perdre son + 4 % quand il commençait à enchaîner avec son élémentaliste. Et pour bouffer, je devais le nourrir avec une cuillère, il ouvrait la bouche entre deux récup', je lui disais : « Mâche » quand il oubliait. Avec cette méthode, Mike a torché la quête principale en une grosse nuit. Avoir les pouvoirs de Teddy l'Ours sur certaines missions lui plaisait bien, surtout quand il fallait flairer les pistes et exploser les barricades.

Le pitch l'avait pas trop ennuyé, cette histoire de squatteurs délogés par des C.R.S. à grosse carapace était un poil mieux ficelée que le blabla de Nightfall. Et puis, Mike s'est vite entiché des Mogwaïs de GW : EN, surtout Vekk le nabot. Les nains le saoulaient en revanche, parce qu'ils étaient cuisinés gras du clone. Il râlait aussi sur la neige et le bestiaire, surtout les mandragores et les élémentaux, du déjà-vu il disait.

Où l'on parle de tout, sauf du polymock

S'il a accroché sur les donjons ? Au début, ouais. Il tripait de devoir les trouver tout seul, sans avoir un sale prétexte derrière. Fallait être motivé pour aller les chercher et quand il arrivait à un bon niveau de profondeur, il se croyait en spéléo. Le problème est venu du manque de challenge. Buter du monstre, il pouvait le faire en



Pour réaliser ce décor, il a fallu déverser des centaines de litres d'eau de Javel.

Pas de nouvelles classes

NCsoft pensait-il que Guild Wars ne pourrait plus fédérer de nouveaux joueurs ? Ou au contraire que l'offre était suffisamment riche pour ne pas avoir à reprendre la même recette que sur les autres extensions ? Quoi qu'il en soit, GW : EN ne propose pas de nouvelles classes. Ce n'est pas une surprise, le point était réglé depuis bien longtemps, mais une fois le jeu en main, pas de doute : il va y avoir des regrets.

Un peu de technique

Comme d'habitude avec NCSoft, rien à signaler. L'installation est très propre, les bugs sont quasi inexistants, bref, on a là un produit finalisé avec soin. Autre point extrêmement réjouissant, l'excellent rapport beauté/config requise. Même si le moteur de Guild Wars n'est plus de prime jeunesse, on continue à en avoir plein les mirettes sans devoir faire les frais d'une nouvelle machine.

tongs et pour lui, appeler ça des quêtes niveau maître était juste une manière de flatter le joueur dans le sens du poil. O.K., c'était mieux que de se farcir un de ces duels bidons en arène, mais les fourchettes reskinnées lâchées par les boss sentaient carrément l'amaque. La vraie récompense, c'était plutôt un gribouillage sur le bouquin de donjons mais, même là, il râlait ; comme quoi il avait vraiment sale caractère.

Remixer les massacres de Buffle

Mike avait sa guilde, mais il évitait de jouer avec des gens. Il préférait les bots, ils allaient où il voulait, c'était plus simple. Parfois, ça lui arrivait quand même de faire une coop'. Dans ces moments-là, il utilisait ses rouleaux de PQ double XP pour tout le groupe. Il leur refilait aussi des bouts de carte, de toute façon, il ne s'en servait jamais. En échange, les mecs le payaient en teintures et lui offraient des cantiques bénédictins remixés par Michou. Malgré tout ça, Mike eut vite sa dose des donjons. Il essaya de se mettre au farming, en se disant qu'au moins, il y avait une belle carotte à l'arrivée. Mais l'idée de monter sa cote de réput' n'était pas suffisante. Alors il s'imaginait des histoires, genre « GW : EN, c'est un remix des grands massacres de buffles, avec des bisons berserker à la place ». Dans ces moments-là, le regarder basher était plus excitant que de mater un troupeau de bipèdes mâles transpirer pour le Téléthon. Ça a duré comme cela deux semaines. Puis Mike a brusquement décroché. Il a commencé à refourguer ses kits de crochetage et de recyclage parfait. Il s'est ensuite débarrassé de ses matériaux d'artisanat et de ses armes, y compris les gold et les vertes. À la fin, il ne lui restait que ses teintures. Il a alors essayé de teindre la peau de son avatar avec. Il cherchait partout sur la toile, il n'en pouvait plus d'avoir la même gueule, mais dans GW : EN, il n'y a pas de script pour avoir la tête d'un klingon. Et comme il n'y a pas de nouvelles classes, il se trouvait comme un con, obligé de rester avec sa vieille gueule et quelques habits vaguement rafraîchis. Ouais, GW : EN c'était pas mal, on en garde de bons souvenirs, mais tenir six mois avec, fallait pas trop pousser.

Tuttle



Guild Wars a désormais son Petit Robert

Après avoir un peu avancé dans le scénar, un conteur Norn vous remettra deux livres dans lesquels seront compilés vos exploits, que ce soient les quêtes ou les donjons niveau maître. Le principe est assez sympa même s'il n'est pas nouveau : ça fait très livre de hauts faits et il est toujours agréable de le voir se compléter progressivement. En revanche, allez m'expliquer pourquoi chacun de ces bouquins prend une place dans l'inventaire.



En Deux Mots

Sans être un mauvais add-on, GW : EN sent le rallongement de vie sous masque respiratoire. Il y a des signes qui ne trompent pas, comme l'invitation à farmer pour gagner des points de renommée ou le côté « collectionnite » aiguë. Autant d'éléments qui invitent à répéter les mêmes actions sans que le gameplay n'y gagne vraiment. Heureusement, le scénario est un des plus captivants de toute la série et parvient à suffisamment titiller la curiosité pour qu'on puisse attendre GW 2 avec impatience.

- \+ Les nouvelles races
- \+ Explorer pour trouver les donjons
- \+ Toujours aussi beau
- \+ Quelques nouveaux pouvoirs bien funs, comme le flair par exemple
- − Le côté farm, une manière de faire durer une série sous perfusion
- − Pas de nouvelles classes
- − Pas de vrai renouvellement côté PvP
- − Minijeux décevants

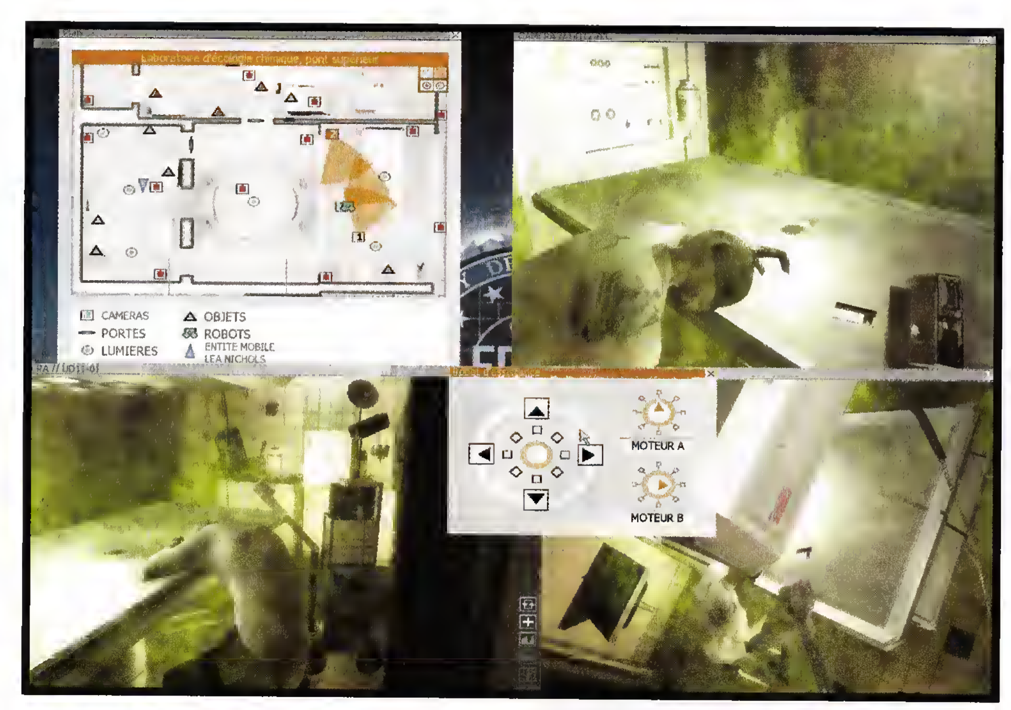
7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE



7 INTÉRÊT



HÉRITER DU « STYLE » IN MEMORIAM, DÉVELOPPÉ PAR LEXIS NUMÉRIQUE, ET AMOUREUX D'UNIVERS FOUILLÉS, NICOLAS DELAYE SIGNE AVEC EXPERIENCE 112 UNE ŒUVRE D'AUTEUR ORIGINALE ET DÉFINITIVEMENT PRENANTE. LE GAMEPLAY IMPOSÉ, TOUTEFOIS, NE CONVIENDRA VRAIMENT QU'AUX JOUEURS (TRÈS) MÉTICULEUX ET (EXTRÊMEMENT) PATIENTS...



Ce modeste robot vous rendra service en évitant de succomber à une atmosphère empoisonnée et en récupérant une carte. Petit bug de collision : il peut aussi traverser le cadavre...

Experience 112

TÉLÉSURVEILLANCE



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Lexis Numérique/France
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS

De nombreuses découvertes sont macabres. Vu l'état des corps, Léa finit par comprendre qu'elle a dormi pendant très longtemps...

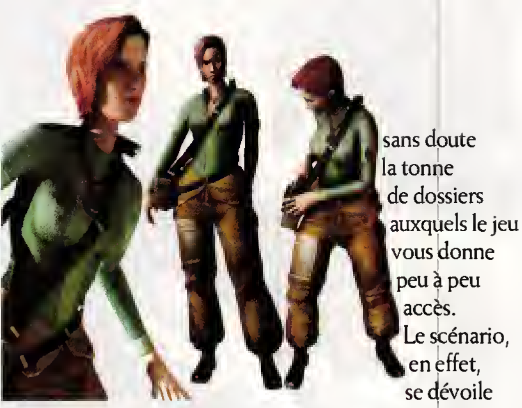
Tout commence par un réveil difficile, celui d'une jeune femme, que vous découvrez étendue sur un lit et qui chasse les brumes du sommeil d'un air hagard. Reprenant peu à peu ses esprits, elle regarde dans votre direction et vous adresse la parole : en réalité, face à une caméra allumée braquée vers son lit, elle désire savoir si quelqu'un l'observe, et vous invite à bouger la caméra pour signifier votre présence. Pour ce faire, elle uploade sur un système informatique un programme « rotation » qui améliore le système de surveillance auquel vous avez accès en permettant aux caméras de pivoter sur elles-mêmes. Plus tard, Léa – c'est son nom – récupérera pour vous d'autres types de mises à jour : zoom, vision infrarouge, analyse thermique, netteté de l'image et analyse phéromone. Autant de fonctions spéciales qui vous serviront à des moments clés pour observer un décor ou résoudre un « puzzle » particulier.



L'analyse thermique est indispensable pour résoudre certains puzzles, la température limite de certains produits instables ne devant en aucun cas être dépassée.

Secret Story

En somme, le principe d'Experience 112 est simple et en même temps admirablement mis en scène. Pour résumer, on peut dire que vous êtes les yeux de Léa et, bien que vous ne puissiez communiquer directement avec elle (vous l'entendez mais ne pouvez lui parler), c'est vous qui la dirigez. Pour ce faire, vous utilisez le plan du supertanker sur lequel vous vous trouvez (qui constitue une bonne partie du jeu avant que vous ne puissiez vous en échapper), et visualisez l'emplacement de plusieurs choses : les caméras, évidemment, mais également les lumières (lampes de bureau, plafonniers...), les portes séparant certaines pièces et, enfin, de multiples objets (téléphones, sirène, écrans...) Chacun de ces éléments est représenté sur le plan par différents icones, sur lesquels vous pouvez cliquer (fonction : activer/désactiver, ouvrir/fermer, allumer/éteindre, etc.)
Il faut un certain temps pour s'habituer à l'interface graphique d'Experience 112, et jongler entre les vues caméras, utiliser leurs différentes fonctions, allumer les bonnes lampes le long d'un parcours défini pour faire déplacer Léa, etc. Mais le plus intimidant reste

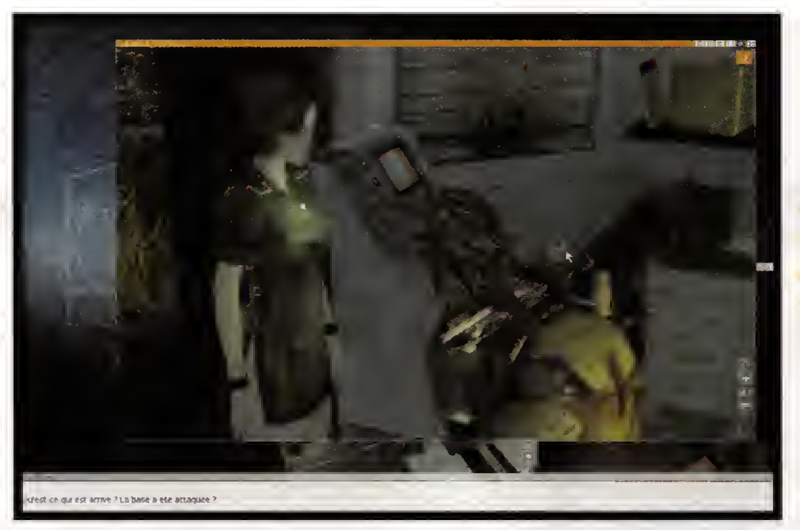


sans doute la tonne de dossiers auxquels le jeu vous donne peu à peu accès. Le scénario, en effet, se dévoile au travers des fichiers informatiques personnels des membres de la base, disparus quand Léa se réveille, qui renferment de précieuses informations. Correspondances, rapports, résultats d'études, mots de passe codés qu'il vous faut déchiffrer… Rapidement, vous découvrez les liens plus ou moins intimes qui pouvaient exister entre certains membres du personnel et, surtout, apprenez que le supertanker était en réalité un centre de recherches ultra-secret s'intéressant à une race de créatures étranges… dont il convient de découvrir soi-même l'histoire pour apprécier le jeu.

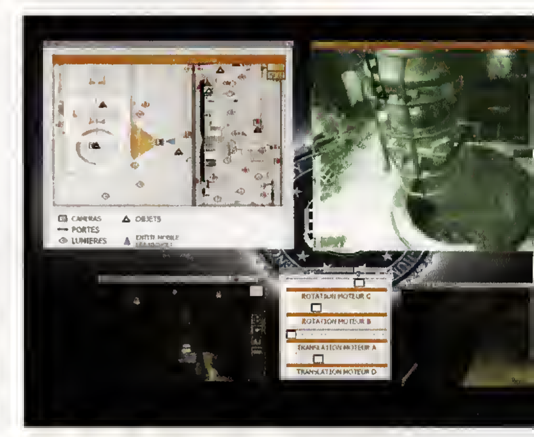
Passionnant… mais laborieux

Si le lien qui unit le joueur à Léa devient plus fort au fil du temps, tandis que l'on apprend ce qu'a été sa vie sur le supertanker, on ne peut toutefois s'empêcher de l'invectiver à certains moments. Ses déplacements sont en effet assez lents, et le rythme du jeu s'en ressent énormément. La possibilité de la faire courir aurait dû être envisagée par les développeurs, certains allers-retours faisant perdre à chaque fois plusieurs minutes. De même, l'interface n'est pas toujours très « user friendly », et déroute un peu. On passera sur la capacité qu'a Léa de savoir que vous avez allumé une lumière qu'elle ne pouvait manifestement pas voir, séparée qu'elle en était par au moins un mur, ou l'obligation de « jongler » entre les étages sur le plan pour actionner les bonnes lumières et faire se déplacer notre amie, mais d'autres détails sont plus ennuyeux. Ainsi, le jeu vous oblige à utiliser trois vues caméras, un choix de design tout à fait compréhensible, sauf que cela influe sur les performances globales (voir pavé technique). On regrette également que les icones du plan ne soient pas un peu plus détaillés, notamment pour la description des objets (en laissant son curseur sur un icone, on aurait pu voir apparaître « cheminée », « moniteur », « terminal informatique »…), ce qui oblige souvent le joueur à cliquer « au hasard », les vues caméras ne permettant pas toujours d'avoir une vision très claire de son environnement (et là je pense notamment à la salle où des fusibles sont disséminés un peu partout). Enfin, et c'est un vrai problème si le jeu sort en l'état, il y a de véritables bugs à certains moments. Ainsi, Léa s'est-elle retrouvée coincée plusieurs fois lorsque j'ai joué, et à différents endroits (ex : devant une porte que je ne pouvais ouvrir, elle s'exclame : « Ce n'est pas grave, j'ai la clé » et… plus rien. En reprenant une sauvegarde, elle ouvrira bien la porte). Bref, si Experience 112 ne peut que laisser admiratif dans le fond, son originalité et sa richesse ne faisant aucun doute, il déçoit un peu dans la forme, de par son rythme (trop) lent, ses petits jeux manuels sans grand intérêt (manipulation ultra-rigide d'un robot, d'un bras mécanique, etc.) et son peu de clarté parfois. On laissera aux bugs de comportement de Léa le bénéfice du doute, en imaginant qu'ils seront éradiqués dans la version finale…

Chris



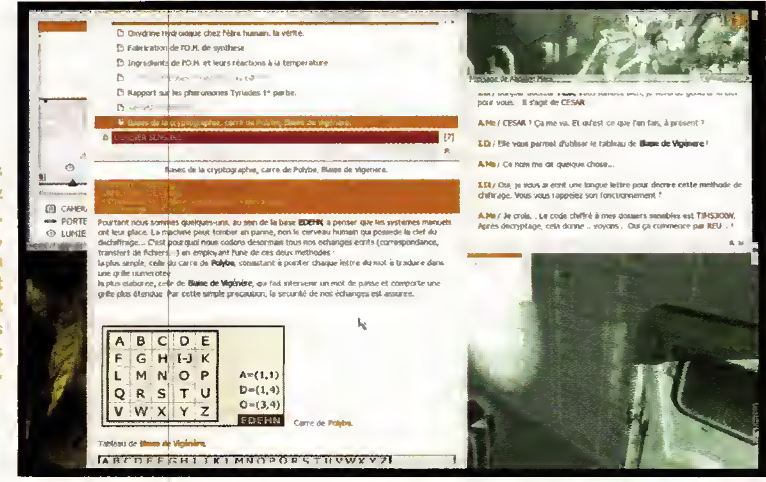
Non, vous n'êtes pas seul sur le supertanker ! Mais l'être hirsute que vous allez y croiser n'a peut-être plus toute sa tête…



Exemple de « travail manuel » imposé, avec ce bathyscaphe qu'il faut manipuler grâce à un bras mécanique. Ça n'est pas très difficile, mais l'intérêt de la chose est franchement limité.

Un peu de technique

Sur un PC largement au-dessus de la configuration minimale (4800X2, X1950XTX et 2 Go RAM), Experience 112 propose un frame-rate moyen très fluctuant selon que l'on affiche une fenêtre à l'écran (38 images/seconde), deux (21 à 25 images/seconde) ou bien trois (12 à 15 images/seconde). Sachant que le jeu impose l'ouverture de trois vues caméras, et que la taille des fenêtres affichées (petite, moyenne ou grande) ne semble pas affecter le frame-rate, on espère que le jeu sera davantage optimisé à sa sortie.



Les informations que vous recueillez sont légion. Heureusement, l'Intranet de la station Edehn est fichtrement bien pensé, et permet de naviguer dans les dossiers sans difficulté.

En Deux Mots

AVEC SON STYLE NARRATIF INÉDIT (COMMUNICATION VIA LUMIÈRES ET CAMÉRAS), SON SCÉNARIO FOUILLÉ ET L'IDÉE DE L'INTRANET, EXPERIENCE 112 SUBJUGUERA LES (A)MATEURS D'AVENTURE ORIGINALE ET DÉCALÉE. CERTAINS « DÉTAILS » DE GAMEPLAY AURAIENT CEPENDANT MÉRITÉ PLUS DE SOIN ET D'ATTENTION POUR ÉVITER DE FRUSTRER LE JOUEUR QUI, TROP SOUVENT ICI, SE BAT AVEC L'INTERFACE.

- **+ Principe très original (caméras, Intranet…)**
- **+ Univers intéressant, scénario travaillé**
- **+ Les musiques, et le doublage de Léa, très réussi**
- − Déplacements laborieux
- − Épreuves manuelles moyennes
- − Interface pas toujours claire
- − Pas optimisé (ralentissements)

Note	
6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

World in Conflict

WISCÉRAL







Config minimum CPU 2,2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Sierra
Développeur Massive Entertainment/Suède
Texte et voix en français

UN PEU TRISTE EN CE MOMENT ? BESOIN D'ÉVASION ? DE CHALEUR HUMAINE ? DE SENSATIONS FORTES ? ESSAYEZ DONC WORLD IN CONFLICT, LE DERNIER NÉ DES STUDIOS MASSIVE ENTERTAINMENT. C'EST UN TRUC FASCINANT QUI VOUS PREND AUX TRIPES ET NE VOUS LÂCHE PLUS ; UN MUST EN FAIT, À POSSÉDER ABSOLUMENT SI VOUS VOUS CROYEZ DE LA HAUTE DU STR.

Avant de rentrer dans le vif du sujet, parlons sentiments. WiC est une véritable expérience émotionnelle. Une expérience très courte et très intense. Et au fond, rien que pour ça, il me satisfait déjà. De la souffrance, un peu, et du plaisir, surtout. Une partie de WiC, ça use. Et pourtant, rien à construire, rien à développer, juste quelques unités à gérer. Un jeu épuré au possible, dans tous ses aspects. Un système carré enrobé d'une plastique irréprochable.
En privilégiant l'accessibilité et la transparence, Massive a voulu que son dernier bébé soit vu de tous et joué par tous. Du moins, à sa sortie car, en réalité, WiC n'est pas un produit grand public. Il est bien trop exigeant. Tout comme l'ont été ses deux aînés, Ground Control 1 et 2. Un jeu facile à prendre en main, mais difficile à maîtriser. Un STR qui s'appuie plus sur le sens tactique et la coopération que sur les connaissances et la vitesse d'exécution. Va falloir bosser dur. Paradoxalement, on peut penser néanmoins qu'il va ratisser large et faire un tabac chez les revendeurs du coin, pour la simple et bonne raison qu'il réussit à faire croire que vous êtes dans le coup dès la première minute. On s'y lance facilement huit contre huit. Les mêmes moyens pour tous. Rassurant. Ça pète aux quatre coins de la carte. De temps à autre, on regarde ce qui se passe ailleurs, un peu éberlué. À côté de ça, on essaie de remplir notre part du taf. On n'a pas l'impression de faire grand-chose mais on s'accroche comme si notre vie en dépendait. Dix à vingt minutes d'une intensité incroyable, sans aucun temps mort. Fin de la session. Soulagement. Soda. Bathroom. And play again.

Ascète et à huit

Bien qu'il soit pensé pour le multi, WiC propose aussi sa petite campagne solo. Un exercice de quatorze missions pas franchement inoubliable... mais utile. L'occasion de passer en revue les différents rôles, de faire l'inventaire des troupes et de leurs capacités spéciales et d'aiguiser ses réflexes tactiques. C'est rythmé, intense, et ça prépare bien à la suite. La suite, c'est le multi, jusqu'à seize joueurs, et ses trois modes de jeu : Domination où il faut contrôler cinq à six secteurs sur une carte, Assault, une course contre la montre avec une équipe qui attaque et l'autre qui défend (et vice versa) et Lutte sans merci, où il faut contrôler simultanément X secteurs sur une ligne de front pour avancer.

One, two, fight !

Pas de base fixe. Pas de structures à ériger. Pas de technologies à développer. Mais qu'est-ce qu'on fout au juste ? On calcule. On prépare. On gère. On aide. On attaque. On contrôle. Mais avant, il faut faire des choix. Choix de la faction, OTAN, URSS ou USA. Choix du rôle, les blindés, l'infanterie, le support ou les unités aériennes. Choix des troupes, entre cinq et dix unités différentes allouées à chaque corps d'armée. Réfléchissons aux coûts, aux caractéristiques et aux capacités spéciales de chaque unité, à la topographie de la carte et à la stratégie convenue par l'équipe. On a dix secondes tout au plus. Avec le petit capital de base dont dispose chaque joueur, on va pouvoir recruter les unités choisies. Une fois commandées, elles sont déposées sur un point de respawn préalablement choisi et les premiers affrontements éclatent aussitôt. Vous avez entre cinq et dix unités à gérer, si l'une d'entre elles meurt, son coût initial est réintroduit doucement mais sûrement dans votre réserve. Vous pouvez alors choisir de commander une autre unité. La même ? Faut voir. C'est à vous de faire les réajustements nécessaires en fonction de la situation et des unités adverses. Passionnant. Le but de la partie ? Contrôler la carte. C'est une guerre de territoire ! Il faut camper ses unités dans les zones marquées sur la carte pendant un court laps de temps. Le secteur passe au vert, il devient vôtre. Mais votre acquisition reste fragile, et si vos unités venaient à disparaître, elle redeviendrait neutre. On doit donc laisser sur place ses unités encore un petit moment, le temps que les fortifications – gratuites – se mettent en place automatiquement. Un nid de mitrailleuse contre l'infanterie d'abord, puis un bunker antitank, et enfin une tour anti-aérienne. Pas de quoi sécuriser le périmètre pour toute une partie, mais c'est mieux que rien.

Mathématicien

Être bon à WiC, c'est d'abord être bon en calcul mental. 4 000 points de renforts au départ, à dépenser selon la stratégie et la situation. Je prends les blindés. Un blindé lourd c'est 1 200 points pour 1 837 points de vie. Un blindé moyen, c'est 800 points pour 1 592 points de vie. Laissez-moi faire le calcul. Si je prends trois blindés lourds, ça me ferait 3 600 points dépensés pour 5 511 points de vie alors que cinq blindés moyens ça me fait 7 960 points de vie. Je pars sur du moyen, ça fait un compte rond, d'autant plus que l'infanterie pullule en début de partie. Avec mes obus au phosphore blanc, je vais me régaler !

C'est au sud de la carte, dans la zone quadrillée, que seront parachutées vos unités. Au centre, les six secteurs à contrôler. Au Nord, l'ennemi.





Ça picote les yeux ce truc, c'est quoi ? Une attaque nucléaire ? Eh ! Où sont passées mes unités ?



Pour déloger une escouade ennemie planquée dans un immeuble, rien de tel qu'une petite Aide Tactique. Et en plus, c'est superbe !

Un peu de souffrance, et beaucoup de plaisir



La météo est gérée de façon dynamique. Après une attaque nucléaire, il y a de fortes chances que le ciel s'assombrisse pendant quelques minutes.



WiC est pour le moment le seul STR où il faut sortir ses poubelles à la fin de chaque partie.

Joueur polymorphe

Quatre types d'unités disponibles. Pour quatre expériences bien différentes. Et je ne parle pas des caractéristiques des unités ou de leurs capacités spéciales, je parle bien d'expériences, de points de vue, d'approches tactiques. Quatre expériences pour un même objectif : la gagne. Quatre expériences pour un même sentiment : la fragilité. Seul remède alors, la coopération. Je ne suis rien sans toi. Tu n'es rien sans moi. Et la manière de coopérer varie largement d'un groupe à l'autre.
Si vous aimez la guerre totale et les affrontements incessants en première ligne, je vous conseille l'infanterie ou les blindés. Ce sont eux qui doivent accéder puis garder les secteurs névralgiques. L'infanterie dispose de quatre unités pédestres, chacune spécialisée contre les différentes menaces, et de véhicules de transport. Tu rushes et tu te replies. Les blindés, c'est pour la seconde vague. Lourd, moyen ou léger, chaque tank possède ses forces et ses faiblesses. Le lourd ne craint aucun autre blindé alors que le moyen se chargera de l'infanterie et des véhicules légers. Ce sont de véritables paratonnerres. Avec les unités aériennes, on change totalement de credo. Là, c'est moins structuré, moins prévisible, beaucoup plus instinctif. À réserver à ceux qui ont le coup d'œil, l'esprit vif et la gestion



La campagne solo vous baladera des États-Unis au Sud de la France en passant par les contrées glaciales de l'URSS.







Oui, c'est une véritable capture ingame. Eh oui, c'est tout simplement somptueux.



facile. En gros, vous survolez la carte pendant 20 minutes sans jamais vous poser, en shootant à droite et à gauche tout ce qui pourrait gêner la progression de vos alliés. L'hélicoptère lourd est un véritable tueur de blindés. L'hélicoptère moyen est un véritable tueur d'hélicoptères. Mon rôle préféré, qui exige précision, concentration et endurance. Reste enfin le support. Peu de microgestion, beaucoup d'anticipation. Avec deux philosophies

Tape-à-l'œil

On n'en a pas encore parlé, pourtant, les Aides Tactiques sont bien plus qu'un gadget pour épater la galerie. Chaque fois que vous tuez une unité ennemie ou lorsque vous trônez sur un point de contrôle, vous gagnez des points tactiques. À dépenser sans modération pour utiliser les Aides Tactiques. Elles sont de trois sortes : les non-destructrices (réparations, envois de troupes sur le champ de bataille ou reconnaissances aériennes, etc.), les sélectives (attaques chimiques, traînées de napalm, etc.) et les non-sélectives (tapis de bombes, barrages d'artillerie, etc.). On retiendra tout particulièrement la bombe nucléaire, la plus chère, la plus éblouissante et la plus destructrice. Notons enfin qu'on peut se refiler des points entre coéquipiers, histoire d'invoquer plus tôt le coup qui fait très mal.

C'est une guerre de territoire !



Pas de brouillard de guerre dans WiC. Tout est dégagé, mais vous ne pouvez voir les unités ennemies que si vous êtes à portée raisonnable.


Jouez toute l'année et économisez 39 €
Abonnez-vous à Joystick
joystick
BIOSHOCK
LE FPS GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉ
POURQUOI ON CRAQUE
SIX PAGES DE TEST
REPORTAGES
TESTS
REZO
3 POUR
3,50 € par n° seulement
au lieu de 6,50 €
www.mesmagazinesfavoris.fr
Abonnez-vous par internet et découvrez
toutes nos offres d'abonnement sur notre si

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19

❐ oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour **45,50€** au lieu de 84,50 €* **E99J**

❐ oui, je m'abonne à Joystick par trimestre (3 n°) pour **10,50€** au lieu de 19,50 €* **E199**

ADRESSE DE RECEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❐ Mme ❐ Mle ❐ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❐ CB n° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| Cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Future

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❐ PS2 ❐ PS3 ❐ PSP ❐ Game Cube ❐ DS Nintendo ❐ Game Boy Advance ❐ Xbox ❐ Xbox 360 ❐ DS Nintendo

De quel matériel informatique disposez-vous : ❐ PC ❐ Mac

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). **Dans la limite des stocks disponibles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre.

❐ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

L'avis de Thomas Bortolin

... alias Ganon, ancien top mondial sur Ground Control 2 et joueur hyperactif de WiC :

« Je suis le studio Massive depuis la sortie de Ground Control en 2000. C'est un studio qui essaie constamment d'innover tout en conservant cette efficacité et cette ergonomie propres aux références du genre. L'aspect tactique y est plus poussé qu'ailleurs. C'est peut-être pour cette raison que les opus précédents n'ont pas trop marché. D'un point de vue purement visuel, WiC a tout pour séduire le grand public. En revanche, ses exigences au niveau de la disponibilité et de l'investissement peuvent être un frein à sa démocratisation. WiC a les capacités pour être un jeu de l'esport, mais l'existence et la fréquence des événements dépendront avant tout de la taille de la communauté. La bêta et la démo ont bien marché à ce niveau-là, c'est encourageant. »



Plus vous mettez d'unités sur un point de contrôle, plus les défenses automatiques se construisent vite.

Un peu de technique

Sur un Core 2 Duo, avec 2 Go de Ram et une GeForce 8800, WiC tourne à merveille, toutes options graphiques activées. Vista ou XP d'ailleurs, pas de grosses différences. Des effets plus fins mais basta. WiC devrait également tourner sur des configs plus modestes datant d'une grosse année, les effets qui tapent en moins.

possibles : l'une plutôt tournée vers le support direct, avec l'utilisation de véhicules anti-aérien et de réparation, et l'autre, moins salissante, avec l'artillerie longue distance. La plus grosse frappe du jeu, qui peut nettoyer un secteur sous contrôle ennemi à l'autre bout de la map. Bien entendu, tous les joueurs doivent évoluer de concert, avec des attaques précises et coordonnées. Et pour faciliter le travail, Massive a mis en place un système de demande d'aide via les raccourcis clavier et un chat vocal. La mécanique est parfaitement huilée. Dans ce créneau-là c'est sûr, WiC fera date.

Je ne suis rien sans toi. Tu n'es rien sans moi

Level up

Le moteur graphique dépote. Le STR vient sûrement de franchir un palier supplémentaire. Alors certes, on pourra toujours dire que l'éventail de couleur est plutôt restreint et que le tableau général est assez fade. C'est pas faux. Mais d'un point de vue technique, WiC impressionne. Des explosions et des volutes de fumée à tomber par terre, un champ visuel d'une profondeur angoissante et des environnements entièrement destructibles. Chose qui servira d'ailleurs le gameplay, puisqu'on pourra par exemple raser une forêt de la carte avec une traînée de napalm pour ouvrir une brèche à ses blindés. Et je vous passe les innombrables petits détails du genre la clôture d'un entrepôt qui se coince dans les chenilles de votre blindé et qui fait de beaux serpentins sur la neige. Ça claque, rien à ajouter. Et pour l'optimisation, c'est Massive, et ça tournait déjà sans bug il y a trois mois.

Sundin

En Deux Mots

World in Conflict est un hit qui met encore une fois en exergue tout le talent des studios Massive. Un habillage luxueux, une prise en main immédiate, une interface accessible, des parties rythmées et des mécanismes de jeu étudiés, WiC a tout, je dis bien tout, pour convaincre le plus grand nombre. Pour autant, et avec ses exigences élevées, nous le conseillerons plus particulièrement aux puristes, ces tacticiens motivés et surtout très disponibles.

- + Systèmes de jeu intelligents
- + Réalisation de grande classe
- + Expérience intense
- + Prise en main facile
- − Trop exigeant ?
- − Background vu et revu

9	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



Effets volumétriques dynamiques et déformations de terrains, Le MassTech sait vraiment tout faire.





il va falloir songer sérieusement à construire un boulevard périphérique...



The Settlers : bâtisseurs d'empire

CONSTRUIRE ET DÉTRUIRE

APRÈS UN NUMÉRO CINQ PEU CONVAINCANT, LES ALLEMANDS DE BLUE BYTE SOFTWARE ONT REVU LEUR COPIE ET PROPOSENT CE NOUVEAU VOLET AVEC UN LARGE SOURIRE : C'EST PROMIS, ON NE REFERA PLUS DE BÊTISES !





CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR BLUE BYTE SOFTWARE/ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Ah, la joie de retrouver des petits bonshommes médiévaux sur une carte bucolique et la satisfaction de leur faire construire leur vie : The Settlers revient ! Ce jeu est un peu une institution outre-Rhin et il fallait faire quelque chose pour cette licence après un Héritage des Rois fadasse. Mais les petits bonshommes ne viennent pas tout seuls, il convient de les séduire. Comment vous ne connaissez pas le concept ? Comme beaucoup de jeux de construction, il faut aménager les bases d'une cité afin d'attirer les colons (« settlers » en anglais pour ceux qui ont pris le moldave en première langue), et une cité moyenâgeuse se bâtit autour du marché. C'est là que la vie se fait. Il est donc indispensable de produire des denrées et biens primordiaux pour pouvoir alimenter ce marché et faire ainsi prospérer la ville qui se transformera, si tout va bien, en cité prospère. Ça fonctionne assez bien même si le système est parfois un peu trop transparent pour notre cerveau moderne : par exemple créer un bûcheron est nécessaire afin d'alimenter le marché en bois, mais il ne faut pas oublier de construire une route et un entrepôt. Il est impératif de surveiller l'activité du bûcheron pour qu'il ne transforme pas toute la forêt en allumettes, sinon le chasseur n'aura plus de bêtes sauvages à chasser et la viande manquera...

Le gîte, le couvert et la guerre

Les développeurs ont été à l'écoute des joueurs et ont ajouté au jeu de base quelques fonctionnalités assez sympa : le monde de Settlers bénéficie de quatre zones climatiques différentes. Ces zones n'ont pas les mêmes types de saisons donc il faut modifier sa manière de jouer : l'hiver rigoureux du nord n'a pas les mêmes répercussions sur la vie que celui du sud, plus doux. Il est aussi possible de recruter des héros, aux habilités spéciales, qui mèneront votre armée à la victoire (les combats sont principalement des sièges) et il y a enfin des femmes, c'est la première fois dans la série ! C'est quand même plus pratique pour faire des enfants... The Settlers bénéficie d'un moteur 3D maison tout mignon et on retrouve le plaisir de regarder s'animer ces villes et cités, voir aller et venir les habitants, s'affairer les commerçants... La jouabilité est correcte mais sans plus, l'interface est simple à appréhender et bien conçue, seule la rotation de la caméra est poussive. Le contenu des campagnes est classique mais bien équilibré : la quinzaine de missions permet de construire sa cité sur un large choix de terrains. The Settlers prend un peu plus d'épaisseur en multijoueurs où affronter trois adversaires humains est un challenge plus relevé que fabriquer des steaks de cerfs à la chaîne en solo...

ffak

Un peu de technique

Sur la version testée, une clef d'activation Net était nécessaire pour jouer au soft. Méfiance donc, ce serait tout de même dommage de banquer trois dizaines d'euros sans avoir de connection pour lancer la bête.

En Deux Mots

BIEN RÉALISÉ, THE SETTLERS MANQUE TOUTEFOIS UN PEU DE PÊCHE ET D'AMBITION SUR LES COMBATS ET LES (FAIBLES) INTERACTIONS DIPLOMATIQUES. SURTOUT FACE À LA CONCURRENCE. MAIS SI VOUS AVEZ MAUDIT LES DÉVELOPPEURS EN JOUANT AUX PRÉCÉDENTS OPUS, VOUS SEREZ ICI SATISFAIT.

- + Moteur 3D mignon
- + Le retour des Settlers
- + Les héros
- − Répétitif
- − La clef de protection

6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

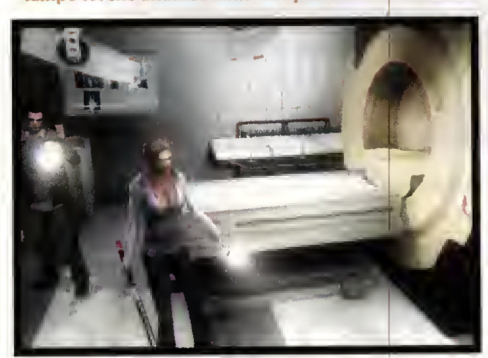
Obscure 2

FAUSSE COUCHE

CONFIG MINIMUM **CPU 1,2 GHz, 512 de RAM, carte vidéo 64 Mo** ÉDITEUR **Koch Media**
DEVELOPPEUR **Hydravision/France** TEXTE & VOIX **en français**

À L'IMAGE DES CRÉATURES DE L'OMBRE DONT IL S'INSPIRE, IL NE MÉRITE RIEN D'AUTRE QUE DE RESTER DANS LE NOIR.

Ces pauv' étudiants sont assez stupides pour garder la lampe torche allumée dans une pièce avec des néons.



Dès le départ, tu m'as pris la tête avec ce système de compétence qui oblige à changer toutes les 30 secondes de perso. Tu m'as obligé à me trimballer des coéquipiers maîtres dans l'art de rester en plein milieu du passage. Et pire que tout, tu m'as laissé bloqué pendant une heure devant une énigme, à douter de mes neurones, pour m'apercevoir au final qu'il s'agissait d'un bug aléatoire !
Alors maintenant, tu vas sortir de là ! Tout de suite ! Pas question que tu restes coincé dans mon lecteur toute la soirée, j'ai d'autres jeux à fouetter. Et me regarde pas avec ces yeux de chien battu, ton système de hack a beau être gentillet, ça me fera pas oublier que tu n'es qu'un suiveur, et loin d'être efficace avec ça. Non mais sérieux.
T'es moche, ton scénar est tout naze et ton gameplay plus avarié qu'un steak de bœuf slave laissé huit jours à l'air libre. Tu croyais quoi, que j'allais sauter au plafond en criant au miracle ? Même les monstres c'est du foutage de gueule : des copies conformes du premier épisode, à deux/trois exceptions près !



Kenny : clone raté du boss de l'entrepôt dans Resident Evil 4.

Marche à l'ombre

Alors après, comment tu veux que je sois bonne humeur ? Ça fait longtemps que t'aurais dû aller prendre des leçons chez Capcom et te payer un lifting intégral. On est en 2007 mec, 2007, tu sais ce que ça veut dire ? Que les vieilles peaux dans ton genre, on n'en veut pas. 4/10, c'est tout ce que tu mérites et encore, t'as de la chance que je connaisse ton grand frère. Ça te convient pas ? Mais jamais je ne te donnerai plus ! Jamais tu entends ? Allez, retourne dans l'ombre, c'est ce que tu sais faire de mieux.

Tuttle

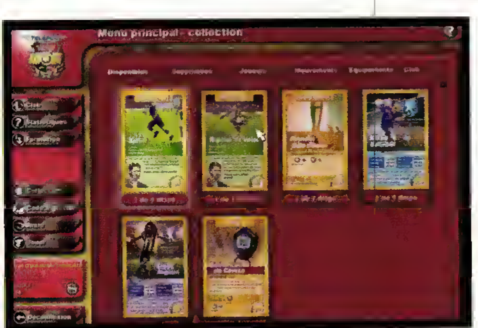
+ Pouvoir perdre un des héros
− Gameplay avarié
− Monstrueusement buggé

3	5	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

World of Soccer

EN CARTON

« ALLÔ ? – SALUT, J'AI UN JEU POUR TOI, WOS. – WOW ? – NON, WOS, LE MMO DE MINDSCAPE. – C'EST PAS BLIZZARD PLUTÔT ? – NON, C'EST WOS. – AH… »



+ Des idées originales
+ Le plaisir d'ouvrir un booster
− La réalisation technique moisie
− Oui, vraiment, trop moisie

2	3	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

CONFIG MINIMUM **CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **Mindscape**
DÉVELOPPEUR **I-Sport/Pays-Bas**
TEXTE & VOIX **en français**



Faut avouer, y a des idées. De bonnes idées même. Comment décrire ce WOS ? De la gestion ? Oui, surtout. En gros, vous êtes le directeur du club de football de Mamère-les-Poneys et le but est d'amener votre jeune équipe au sommet du foot mondial. Pour ça, vous avez carte blanche, du choix de la couleur des chaussettes jusqu'à l'agrandissement du stade communal. Malheureusement, vous allez rapidement comprendre qu'avec cette équipe de bouseux, ça va pas être de la tarte.
Il vous faut des bons joueurs, et les bons joueurs, ce sont des cartes ! Alors sortez de votre caverne et allez au kiosque le plus proche. Achetez un ou plusieurs paquets (3 euros le booster ou 10 euros le starter). Rentrez chez vous puis ouvrez-les. Il y a des cartes joueurs, équipements, mouvements ou gestion. Connectez-vous ensuite au serveur du jeu www.worldofsoccer.fr/jeu.html – tout se fait



Les spectateurs ne sont pas venus en masse. Comme on les comprend...

en ligne) et rentrez le code de chaque carte dans la section dédiée. Si c'est une carte joueur, vous pouvez alors l'intégrer à votre équipe. Si c'est une carte mouvement, vous pouvez l'assimiler à un de vos athlètes. Une fois que c'est bon, allez sur le chat et lancez un défi à un autre pinpin. Et le match de foot, le vrai, commence enfin. C'est là qu'il y a le couac. Vous découvrez que vos joueurs ne sont pas des humains mais des pingouins. Les animations sont exagérément ridicules si vous préférez.
Et en plus, ça se joue à la souris ! Juste LOL. Bon le truc sympa, c'est qu'on peut utiliser nos cartes en plein match pour faire un super mouvement ou embrouiller tout le monde (simulations, coups de savate, etc.). Le match se termine (enfin) et vous gagnez de l'XP, comme dans un MMO classique. Et vous repartez pour un tour, ou pas.

Sundin

AUTANT PRÉVENIR LES TOURISTES QUI N'AURAIENT PAS ENTENDU PARLER D'ENEMY TERRITORY : QUAKE WARS. ICI, IL N'Y A PAS DE BACKGROUND ORIGINAL NI DE SCÉNARIO CAPTIVANT. ON VOUS LÂCHE AU MILIEU DE LA PAMPA AVEC VOS POTES POUR PRENDRE PART À UNE GUERRE SANS FIN. ESPRIT D'ÉQUIPE, COORDINATION ET BEAUCOUP DE FUN, C'EST ÇA QUAKE WARS.



Ce bon vieil hélico. Vu mon baptême de l'air, je vais plutôt continuer à pied.

Enemy Territory : Quake Wars

GUERRE ORGANISÉE

PUBLIC ADULTE	24 INTERNET	LOCAL 24 IP/IPX

CONFIG MINIMUM **CPU 2,8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Activision**
DÉVELOPPEUR **Splash Damage/Angleterre**
TEXTE ET VOIX **en français**

Rappelez-vous, Enemy Territory avait opposé les forces de l'axe à celles des Alliés dans Wolfenstein : ET en 2003. À l'époque, cet add-on pour Return to Castle Wolfenstein avait été distribué gratuitement, ce qui l'a rendu rapidement populaire. Mais le bénévolat, ça va bien cinq minutes. Les développeurs reprennent donc le concept pour le transposer dans l'univers de Quake afin de nous pondre une version payante intitulée Enemy Territory : Quake Wars. Principalement axé sur le multijoueur, ET : QW oppose les gentils humains de la GDF (Global Defense Force) aux vilains aliens nommés Stroggs. Une fois dévoué à un camp, il faut choisir son rôle au sein d'une équipe en fonction de diverses classes (voir encadré Engagez-vous !) afin d'être propulsé dans une guerre qui s'avère nettement plus tactique qu'il n'y paraît. Soyons clair tout de suite, les accros du deathmatch vont rapidement finir sur la touche. Ici, c'est la coordination qui donne le rythme et la stratégie qui permet de remporter la victoire. Une fois la partie commencée, différentes missions sont proposées à l'équipe qui attaque et à celle qui défend : construire un pont, protéger une zone, pirater un radar, etc. Des points de respawn peuvent être contrôlés pour faciliter la progression et des tours de gardes construites à des endroits précis pour renforcer une position. On constate rapidement qu'il n'est pas nécessaire d'être le meilleur fraggeur au monde pour se rendre utile. Avoir une bonne vision du jeu, sortir des sentiers battus et empêcher l'ennemi de progresser permet de jouer un rôle primordial dans la victoire.





Ça, c'est fait !

Ce type de jet pack permet d'atteindre des hauteurs propices à de vrais coups de vicieux. Qui a dit campeur ?



Placez ou désamorcez des charges sur les objectifs et tourelles ennemis.

La qualité principale est d'être organisé, ce qui va rendre les parties entre « inconnus » particulièrement difficiles face à des teams rodées. Ça va râler, crier, s'énerver contre ce noob (qui ne sait où aller) et hurler de joie après avoir accompli un objectif à la dernière seconde grâce à une attaque coordonnée. Heureusement qu'il est possible de s'entraîner avec des bots avant d'affronter de vrais joueurs. Ça évite d'être totalement à la rue.

Quelques grammes de finesse

Que les réfractaires aux Ghost Recon et autres tactical FPS se rassurent, il n'est pas nécessaire de connaître 50 raccourcis clavier et de naviguer dans divers menus pour maîtriser ET : QW. D'ailleurs, un de ses nombreux atouts est son côté accessible. La prise en main est immédiate puisque les diverses compétences s'effectuent par le biais des armes. Un changement d'équipement via la molette de la souris et un simple clic permet d'exécuter des actions en fonction de votre rôle : poser un explosif, apporter des soins, construire un canon antiblindé... Eh oui, la guerre dans ET : QW ne se déroule pas uniquement à pied. Tous les véhicules (voir encadré Permis de conduire) peuvent être pilotés par n'importe quel joueur. Certains servent de transporteur et, en tant que passager, vous n'aurez pas le temps d'admirer le panorama.

Engagez-vous !

Soldat, médecin, ingénieur, artilleur et saboteur sont les cinq classes présentes. Le nom varie selon que vous jouez Strogg ou GDF mais les compétences restent les mêmes. Sans entrer dans les détails, que vous découvrirez après quelques parties, sachez simplement que toutes les classes ont un rôle important. Votre équipe a vraiment intérêt à être homogène afin de pallier les différentes pénalités et privilégier le travail en équipe. Le médecin peut vous réanimer à l'endroit même où votre corps est étendu. Ce qui évite d'attendre la pénalité de temps. Dans le même registre, l'artilleur ravitaille en munitions ; bien pratique dans un univers exempt de tout bonus. Vous démarrez avec votre équipement et un nombre limité de balles, point barre. Quant aux troupes d'assaut, le soldat, elles peuvent verrouiller des véhicules grâce à un système de ciblage afin de percer leur blindage avec une jolie roquette.

Un peu de technique

N'étant pas une tuerie visuelle, Quake Wars ne nécessite pas une bête de course pour prendre du plaisir. De toute façon, une fois dans la partie, vous ne pourrez pas rêvasser devant le paysage. Comptez quand même 2 Go de Ram pour des parties à 24, une carte graphique d'au moins 256 Mo et un CPU cadencé à 3 Ghz. Notez que ce titre fonctionne uniquement sous Windows XP et Vista.

On est loin du Renault Espace et de la balade touristique. Dans Quake Wars, les véhicules sont fabriqués avec une mitrailleuse lourde en série. L'œil à l'affût, le doigt sur la gâchette, le copilote est prêt à balancer la sauce au moindre mouvement suspect pendant que votre partenaire tente d'avancer sous les feux ennemis.
Si certains véhicules se pilotent facilement, d'autres demandent de la pratique. Là où le novice

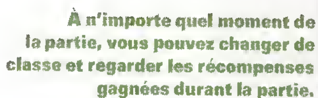
Permis de conduire

Bonne nouvelle, plus un véhicule est puissant, plus il est difficile à maîtriser. Une gradation qui permet de comprendre pourquoi les quads, jeeps, tanks et tout ce qui a des roues se pilotent avec facilité, tandis que les mechas et les hélicos demandent beaucoup plus d'entraînement. Pas de quoi y passer des heures non plus mais votre premier vol risque de se terminer lamentablement par un crash.









À n'importe quel moment de la partie, vous pouvez changer de classe et regarder les récompenses gagnées durant la partie.

aura du mal à maintenir sa trajectoire, le vétéran zigzaguera entre les bâtiments pour ne pas se prendre un missile en plein vol. De quoi faire la différence sur le champ de bataille. De plus, à la fin d'une période de jeu, vous pouvez admirer les médailles gagnées au combat en tant que meilleur pilote ou plus mauvais tireur. Du coup, même Faskil aura droit à son pin's greffé sur l'uniforme. Outre ces médailles juste bonnes à valoriser ou non son ego, votre personnage cumule de l'expérience et gagne des galons pendant une partie. En jeu, ça se reflète par le gain de dons supplémentaires comme se déplacer plus vite ou utiliser des compétences plus rapidement. Un artilleur expérimenté n'aura plus de délai d'attente pour cibler une zone et ordonner un tir de soutien. Même s'il est possible de changer de classe en cours de partie, il est clair qu'il vaut mieux garder son rôle du début à la fin.

Tour du monde

Une partie classique est intitulée Campagne et se déroule dans un environnement précis sur un total de trois maps. Il existe en tout quatre régions (Afrique, Europe du Nord, Amérique du Nord et océan Pacifique) pour un total de douze cartes. Vous pouvez néanmoins jouer sur une carte individuelle dans les deux autres modes présents : Chronomètre et Objectif.

Un peu de chipotage

Un des rares bémols de Quake Wars vient de son aspect visuel un poil dépassé. Malgré des modèles de personnages, d'armes et de véhicules bien foutus, l'architecture est bien trop « carrée ». Certains chipoteront également sur le moteur 3D, bien trop statique. Aucune fissure ne s'affiche dans un mur attaqué par un tank. Notez que détruire tout le décor enlèverait tout l'aspect stratégique des maps, pensées de manière à créer des points d'attaque et de défense précis. Au niveau des environnements, rien à dire. Ils sont à la bonne taille : ni trop grands pour s'y perdre, ni trop réduits pour se faire dégommer à chaque respawn. On est toujours dans l'action sans servir de chair à canon. L'équilibrage semble parfait mais c'est un aspect qui se confirmera avec le temps et la pratique. ET : QW est véritablement prenant et immersif. Il suffit de quelques sessions pour être pris aux tripes grâce à son gameplay nerveux et enchaîner les parties avec plaisir.

Cyd

Gaffe à vos potes quand vous demandez un tir de soutien ou une frappe aérienne.

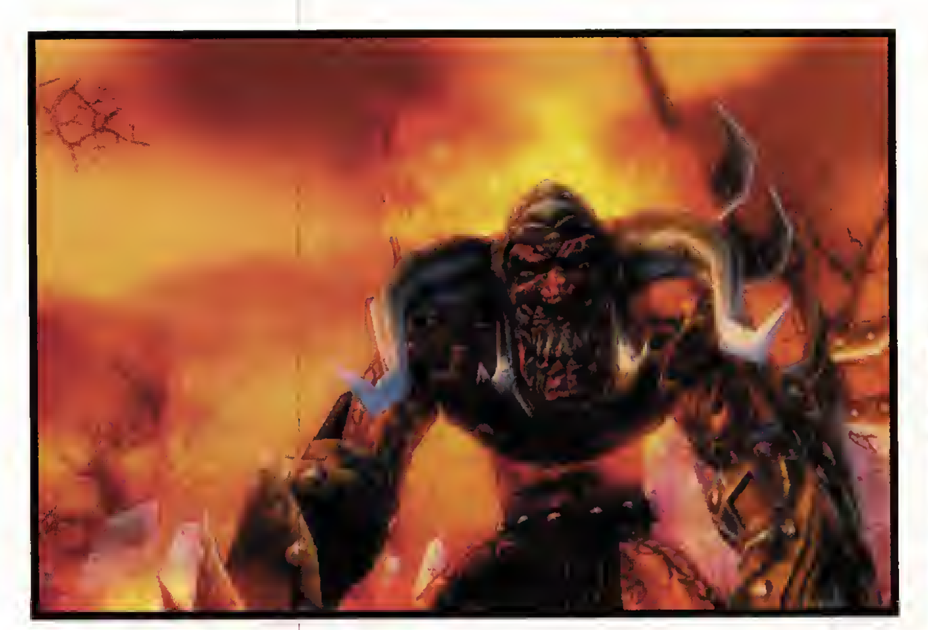


En Deux Mots

Essentiellement axé sur le multijoueur, ET : QW propose des parties au rythme endiablé avec des affrontements dynamiques. Ne vous attendez pas pour autant à réaliser des rocket jump. Quoi qu'il en soit, ce titre va ravir ceux qui sont prêts à en découdre dans des guerres en ligne avec leur guilde en jouant de manière organisée et va frustrer ceux qui ne prendront pas le temps de faire autre chose que du frag.

- + Accessible
- + Des affrontements tactiques
- + La complémentarité des classes
- + Des parties qui prennent aux tripes
- − Visuellement un peu dépassé


7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



Fantasy Wars

MARTEAU DE GUERRE

ET UGRAUM LE CHEF DE GUERRE ORQUE REGARDA LE GÉNÉRAL HUMAIN PFEIL DANS LES YEUX ET GROGNA : « QUOI, ELLE TE PLAÎT PAS MA SŒUR ? »

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR 1C INO-CO/RUSSIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



La bonne idée : lorsqu'on zoome, les grosses unités se transforment en plusieurs petites pour plus de visibilité à l'écran.

Fantasy Wars est un wargame en tour par tour et en hexagone s'il vous plaît qui reprend le principe de Fantasy General (SSI-1996) qui lui-même reprenait à l'époque le principe de Panzer General. Comment vous ne connaissez ni l'un ni l'autre ? Ne me dites pas que vous n'étiez pas encore né, ce n'est pas une excuse ! Développé par les Russes de 1C, qui comptent déjà, dans leur tableau de chasse, l'excellent IL2-Sturmovik, ce Fantasy Wars rafraîchit le concept en apportant un joli moteur 3D à l'idée de base mais fondamentalement, celui-ci n'a pas bougé. Les orques tapent sur la tête des humains pour le contrôle des villes et villages, le tout mené par des quêtes principales (les campagnes), ces dernières enrichies de quêtes secondaires déclenchées en cours de partie (comme aller récupérer un trésor ou délivrer une unité par exemple). Fantasy Wars propose trois campagnes distinctes au cours desquelles il faut constituer une armée, la faire évoluer et contourner les embûches de l'adversaire pour atteindre les objectifs fixés. Chaque unité possède des caractéristiques et évolue en gagnant de l'expérience. Plusieurs types d'unités sont disponibles, du fantassin basique au guerrier juché sur une monture volante en passant par les machines de guerre et de siège.

Des nains, des orques et des scoubidous wa !

Les armées sont menées au combat par des héros qui possèdent des aptitudes particulières qui confèrent des bonus et autres joyeusetés : ralliement, combat, etc. Il faut déplacer chaque unité sur la carte et tenant compte bien sûr du type de terrain, celui-ci influe sur le résultat de combat. Ces combats sont résolus en direct, après le déplacement et une jauge située au-dessus de l'unité bougée permet de constater les dégâts : plus la jauge est vide, plus elle est rouge et moins ça va bien. Une fois que tous les déplacements et combats sont résolus, on passe au tour suivant, l'adversaire joue et on recommence. Le jeu permet de modifier à loisir son armée grâce aux ressources récoltées (automatiquement) et d'acheter de nouvelles unités. Fantasy Wars est joli, sans plus mais manque toutefois un peu d'originalité. On dirait que le jeu veut faire comme une grande licence (Warhammer ou Heroes of Might&Magic pour ne pas les nommer) mais sans en avoir les moyens. On prend les ingrédients classiques, on code un moteur correct, on ajoute une jouabilité intuitive (double clic pour coulisser la carte), une I.A. pas trop débile qui coordonne ses mouvements et on obtient un produit final correct.

ffak

Ugraum Grableg est le chef de guerre orque : il est performant en attaque, défense et moral. Pas possiiiiible ?



Un peu de technique

Si vous souhaitez essayer la démo qui traîne sur Internet, méfiez-vous des fichiers corrompus, la version anglaise est toute vérolée. Depuis la sortie de la version française, le problème semble se diluer.

En Deux Mots

VOUS POUVEZ FAIRE UNE PARTIE DE FANTASY WARS SANS SOUCI ENTRE UNE INSTANCE DE WORLD OF WARCRAFT ET UN BIG DADDY DE BIOSHOCK, ÇA DÉCONTRACTE ET VOUS PASSEREZ UN BON MOMENT.

+ Intuitif
+ I.A. correcte
- Peu original

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT







Allez, un petit passage sous la tour Eiffel, histoire de se faire un petit frisson.

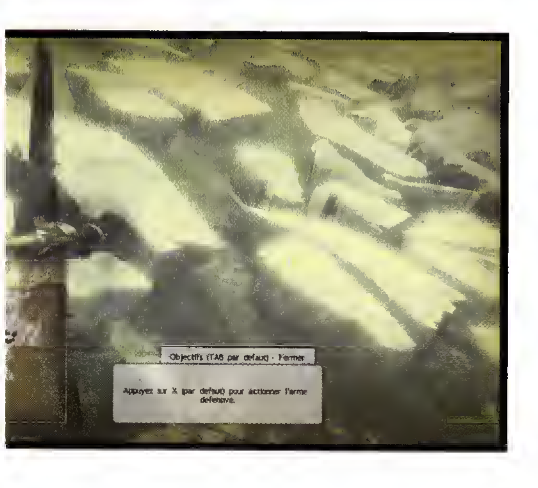
Blazing Angels 2

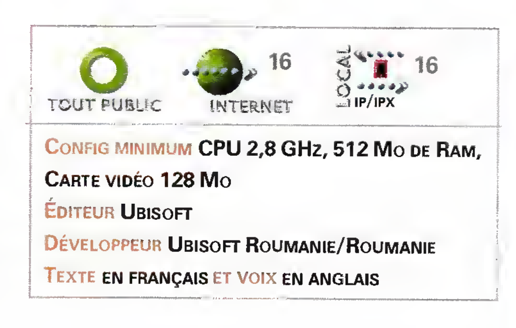
TÊTES BRÛLÉES

Secret Missions WWII

Avec son air de ne pas y toucher, Tuttle arrive à me refiler des jeux pas franchement délirants. Il me tend un DVD en me promettant la lune, derrière un sourire qui est loin d'être innocent : « Tiens, tu joues un avion et tu dégommes des trucs, tu vas voir c'est rigolo ». J'attrape la galette, l'enfourne dans le lecteur pour une installation d'usage et quelques minutes plus tard, j'inaugure mon baptême de l'air. Un retour dans les options s'impose pour mettre tous les détails graphiques au max car franchement ça pique un peu les yeux. Y a du mieux mais l'ensemble reste vraiment classique, avec des environnements loin de flatter la rétine et pas mal d'explosions à l'arrière-goût « pétard mouillé ». Je veux bien que Blazing Angels 2 se déroule en plein cœur de la Seconde Guerre mondiale mais il n'est quand même pas nécessaire de piloter un Mig dernière génération pour en prendre plein les mirettes, si ? Bref, passons sur l'aspect visuel pour se concentrer sur les combats aériens. Pour le coup, l'avion se prend en main facilement et peut effectuer diverses manœuvres (looping, tonneau, etc.) pour se sortir

VOUS VOILÀ DANS LE COCKPIT D'UN VIEUX COUCOU À LA TÊTE D'UNE ESCADRILLE PRÊTE À EN DÉCOUDRE DURANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE. CELA AURAIT PU ÊTRE TRÈS SYMPA TOUT ÇA, MAIS QUE VOULEZ-VOUS, N'EST PAS PAPPY BOYINGTON QUI VEUT !





TOUT PUBLIC | INTERNET 16 | LOCAL IP/IPX 16

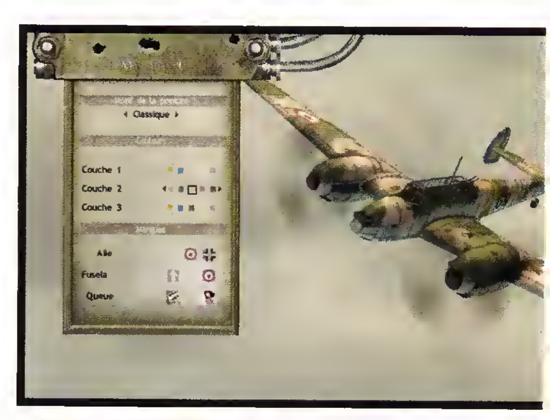
CONFIG MINIMUM CPU 2,8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Ubisoft Roumanie/Roumanie
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais

des situations délicates. Vient une succession de missions pour mettre en pratique les quelques minutes de vol apprises durant le tutorial.

Mou du genou

Si les développeurs ont réussi à diversifier les objectifs de chaque mission pour éviter de tomber dans une routine, Blazing Angels 2 procure tout de même un sentiment de lassitude. Rapidement, on a l'impression d'assister aux noces vermeilles de mes grands-parents. Bon j'abuse un peu, mais j'ai eu vraiment tendance à piquer du nez tout au long du jeu en attendant qu'il se déroule un événement un poil excitant. Il manque un côté grandiose et immersif aux batailles aériennes. Quant aux objectifs de bombardement terrestre, ça frise parfois la crise de nerfs à essayer de cibler des points minuscules. Je pense particulièrement à la mission dans Paris dont le plaisir est trop souvent remplacé par la frustration. Bien qu'il n'y ait pas franchement de problèmes gênants, Blazing Angels 2 ne passionne pas. Il fera passer quelques moments agréables aux amateurs de shoot en manque de titres du genre mais ne restera clairement pas dans les carnets de bord.

Cyd



Le hangar permet de changer les couleurs de son avion et d'y ajouter quelques logos. Le tuning façon vieux coucou.

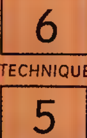
Un peu de technique

Vu la machine recommandée pour pousser tous les détails à fond sans problème de frame-rate, on aurait pu espérer quelque chose de plus agréable à l'œil. Comptez tout de même un 3 Ghz, un bon Mo de Ram et une carte vidéo d'au moins 256 Mo.

En Deux Mots

Blazing Angels 2 n'apporte rien de franchement palpitant. Malgré la diversité des missions et une prise en main facile, le titre d'Ubisoft Roumanie n'arrive pas à capter l'intérêt du joueur outre mesure. Amusant mais sans plus !

- \+ Facile à prendre en main
- \+ Objectifs diversifiés
- − Un poil soporifique
- − Manque de rythme
- − Pas très joli



6 TECHNIQUE

5 ARTISTIQUE



6 INTÉRÊT


PUBLIC AVERTI


4
INTERNET


4
LOCAL IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/États-Unis
TEXTE en français et voix en anglais

ÊTRE UNE RÉFÉRENCE DU GENRE TOUT EN N'ÉTANT PAS TERRIBLE, VOILÀ LA PROUESSE RÉALISÉE PAR NHL 08 ET EA SPORTS. MOI CETTE ANNÉE, PAS DE DOUTE, JE FAIS L'IMPASSE.

Bis repetita. Après Rugby 08 (3/10, Joystick 198), voilà c'est au tour de NHL 08 de me décevoir. Mais là, c'est beaucoup plus étonnant, et ça me met en rogne. Car contrairement au rugby, le hockey sur glace jouit d'une forte popularité en Amérique du Nord. Donc qu'on ne me parle pas de public restreint ou de moyens limités. Un développement plus court que prévu ? Oui, je préfère. Un truc fait à l'arrache même. Alors, bien sûr, NHL 08 n'est pas mauvais. Pas du tout non. C'est même le meilleur jeu de hockey sur glace de 2007. La prise en main est immédiate et les sensations sont

NHL 08

PAS FRAIS

bonnes. La glisse, les bons tampons et les gros shoots, rien à dire. Les modes de jeu sont classiques (saison, tournoi, carrière, etc.) mais toujours efficaces. Les licences officielles sont complètes ou presque. Il y a même une pléiade de petites innovations, comme chaque année : utilisation des sticks analogiques d'un pad pour plus de tricks, contrôle du gardien plus poussé ou possibilités de personnalisation accrues. Pas de quoi révolutionner la série, mais avec des effectifs mis à jour, ces petites fonctionnalités en plus et des graphismes affinés, j'avais déjà fait la place dans ma ludothèque pour cette nouvelle édition.

Une surfaceuse est demandée à l'accueil

Des graphismes affinés. Euh, j'ai dit ça moi ? Je crois pas non. J'en suis même sûr. NHL 08, c'est presque la régression, et j'ai bien l'impression que nous sommes encore les seuls à trinquer dans cette histoire. Il semble en effet que le rendu nouvelle génération ne soit pas compris au menu PC cette année. Pis encore, on se croirait revenu trois ans en arrière. Des corps anguleux et des contours aliasés. Hallucination. Quelques bugs d'affichage même. Et de sérieuses limites quant aux options graphiques. La résolution notamment. Trois possibles à peine, et rien pour les écrans 16/10. Invraisemblable.

Heureusement, on peut toujours passer ses nerfs sur les joueurs adverses.

Au niveau du jeu, pas mieux. Le joueur chevronné se lassera vite d'une difficulté si faible. Mon second match, en mode difficile, 5-0. Pour moi. Le « one-timer » fonctionne toujours aussi bien (passe à un coéquipier et tir instantané). Et puis, il y a des sensations qu'on ne retrouve plus. Le joueur colle moins à la glace et on ressent moins les freinages et dérapages. Arf. Ça fait beaucoup de petits défauts pour 50 euros, même trop si vous avez l'édition précédente.

Sundin



Pour la petite histoire à deux balles, c'est de là que vient mon pseudo.



Un peu de technique

Un PC moyen (simple cœur, 1 Go de Ram et carte graphique 128 Mo) devrait suffire à faire tourner NHL 08. Si vous n'avez même pas ça, vous pouvez toujours acheter la version NHL 06, très bonne celle-là. Attention, pas de résolution adaptée pour les écrans larges !



On peut aussi s'entraîner à créer le joueur le plus laid du monde. Je crois que je le tiens !

En Deux Mots

Quelle déception que cette mouture 2007. On pouvait s'en douter qu'il y ait si peu de nouveautés. Le côté technique bâclé en revanche, c'est nouveau et c'est pas bon du tout. À réserver aux non-initiés, exclusivement.

+ Prise en main intuitive
+ Fun et agréable
− Manque de finitions
− Trop facile

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

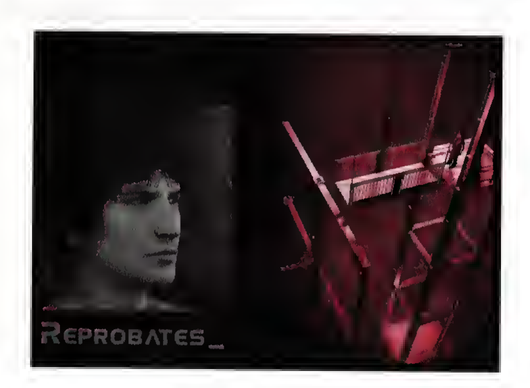


Reprobates

REPROCHABLE

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Future Games/République tchèque TEXTE ET VOIX en français

TÉLÉPHONER AU VOLANT, C'EST MAL ! VOILÀ EN FIN DE COMPTE TOUT CE QUE L'ON PEUT RETENIR DE CE JEU D'AVENTURE TROP MOYEN POUR FAIRE DATE.



Adam Raichl a eu tort. Il pleuvait fort. Il conduisait à vive allure. Et il a quand même décroché son portable. Quel con. L'accident, prévisible. Et la mort, of course. Enfin presque. Adam n'a pas l'air si mort que ça. On le retrouve endormi dans un petit réduit de pierre. Aucune égratignure, juste un gros mal de tronche. On le tire péniblement de son sommeil et on le pousse dehors. Tiens, une île déserte, et pas des plus accueillantes. Des tentatrices ? Aucune. Du soleil ? Jamais. Mais Adam n'est pas seul, une petite dizaine d'allumés est dans le même pétrin. Bien sûr, personne ne sait ce qui se passe… Intrigant tout ça. On pense alors au Max de l'excellent Sanitarium (1998), autre accidenté de la route égaré dans une dimension parallèle. Du point'n click aussi, et une myriade d'énigmes à résoudre. Soit. Pour l'atmosphère lugubre et pour certains tableaux totalement décalés, comme le chantier, on signe de suite. Pour le reste en revanche, comme le gameplay et la jouabilité, c'est plus délicat. On a là un point'n click classique : on pointe un objet dans le décor, on le ramasse et on l'utilise ultérieurement à une autre fin. Pas plus, pas moins. Question progression, aïe. Il faut résoudre les énigmes les unes après les autres, et pas question de s'écarter du droit chemin. Ajoutez à cela une ergonomie piteuse (c'est mou et pas précis) pour vous faire finalement passer l'envie de connaître le fin mot de l'histoire. Mais après tout, on s'en fout de cet Adam non ? Il n'avait qu'à ne pas téléphoner au volant aussi…



Reprobates, c'est aussi des PNJ super sexy. Voici Boris le Russe et son torse musclé.


Sourdin

+ L'ambiance oppressante + L'histoire intrigante
− Mou, mou, mou − Linéaire au possible

3	3	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Red Ocean

POURQUOI TANT DE HAINE ?

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 512 Mo ÉDITEUR DTP
DÉVELOPPEUR Collision Studios/Allemagne
TEXTE ET VOIX en anglais

AH LA VIE SERAIT TELLEMENT PLUS SIMPLE SI ON POUVAIT REJOUER À BIOSHOCK TOUS LES JOURS, JUSQU'À CE QUE MORT S'ENSUIVE. MAIS STYX N'EST PAS TROP D'ACCORD.



Je sais ce que vous allez me dire : mon pauvre Fask', après BioShock, ça doit être difficile de se remettre à tester des FPS tout basiques sans avoir envie d'être désagréable, non ? J'avoue : un peu quand même. Mais alors, en plus, quand il fait pitié comme ce Red Ocean, c'est encore plus pénible. C'est comme passer brutalement au cinoche de Taxi Driver à Taxi : le cerveau pousse tout à coup de petits cris d'effroi, alors qu'il plonge inexorablement dans un abîme de médiocrité. L'histoire ? Bah, pour quoi faire ? Bon O.K., mais c'est bien parce que c'est vous. Alors c'est l'histoire d'un certain Jack Hard (oui, je sais : le pauvre), prof de plongée et occasionnellement chasseur de trésor. Un beau jour, son beau bateau (oh oh oooooh) coule, et Jack se retrouve nez à nez avec une vieille forteresse russe enfouie au fin fond de la mer et dans laquelle grouillent désormais de vilains terroristes. Je vous laisse imaginer la suite, prévisible au possible.

BioChiotte

Cela dit, je me moque, mais ça reste un FPS. Le scénario a beau être pourri, ce n'est pas forcément pour ça que le jeu est mauvais. Sauf que si. Je n'irai pas par quatre chemins : Red Ocean oscille entre l'insipide et l'affligeant à tous les niveaux : moteur 3D pas joli, mais qui rame quand même, I.A. encore moins alerte que moi au réveil… Oh et puis, je m'arrête là. Après une rapide vérification auprès de mes sources habituelles, il apparaît que le dernier « truc » commis par les gens de Collision remonte à 2001 et était un RTS absolument imbitable. Ce qui, selon mes prévisions, nous laisse six ans de répit avant qu'ils ne reviennent à la charge avec une nouvelle infamie. Ou qu'ils ne créent la surprise et rendent le monde meilleur en changeant de boulot.



Chic alors, de la natation synchronisée !

Faskil

+ Euh, bah… Pan pan ?
− Moteur tout vilain − Du shooter sans inspiration

3	2	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

« Hmm, je ne pense pas qu'il s'agisse d'un accident. »



L'île Noyée

SEMI-NAUFRAGE

Quelque part sur une île mystérieuse, le corps d'un milliardaire excentrique est retrouvé sans vie au bas d'une falaise. Dix suspects potentiels, un flic chargé de mener l'enquête, un huis clos… Bon sang que c'est original ! Et je m'énerve si je veux. C'est que mon compatriote Benoît Sokal nous avait tout de même habitués à mieux : L'Amerzone, Syberia et sa suite… Des ovnis dans le paysage des jeux d'aventure, mais qui avaient su trouver leur public à défaut de compter fleurette aux hardcore gamers. Et là, bon, j'avoue, l'histoire me laisse un peu de marbre. Premier mauvais point pour un jeu d'aventure où, je ne vous apprendrai rien, le scénar' est tout de même un tout petit peu important. Si si. D'un point de vue graphique, on y trouve à boire et à manger. Là aussi, Sokal déçoit. Les décors pré-calculés alternent entre le « vraiment très choli » et le « choli mais un peu bouillie de pixels quand même », surtout les environnements en intérieur qui semblent avoir été digitalisés en 3 dpi. Quant aux personnages, ils souffrent d'animations peu expressives et donnent parfois l'impression de flotter dans le décor. Pour Mister Coquin, je ne dis pas, mais Jack Norm, c'est un flic tout ce qu'il y a de plus classique, sans cape ni collants moulants, donc ça le fait moyen.

AUTEUR DE BANDES DESSINÉES BELGE, BENOÎT SOKAL TENTE DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES DE JETER UN PONT ENTRE LA B.D. ET LE JEU VIDÉO. PARFOIS AVEC SUCCÈS. PARFOIS SANS.



Le PPA, peut-être votre seul véritable ami dans cette sale histoire.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
EDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR White Birds Productions/France
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Île flottante

Au niveau du gameplay, on notera toutefois deux ou trois petites babioles plutôt sympa : le PPA, Personal Police Assistant, qui permet de centraliser les indices et témoignages des différents suspects et d'y revenir à l'envi. La méthode de progression est plutôt originale aussi et demandera au joueur de répondre à des questions précises en associant ces différents indices. Pour les plus foufous, il existe même un mode Contre la montre où vous n'aurez que dix heures pour tout boucler. Mais même avec un tel système de résolution des énigmes, L'île Noyée ne parvient pas à faire oublier ses petits défauts qui plombent l'ambiance. Comme par exemple ces phrases énigmatiques lâchées par certains protagonistes et sur lesquelles notre bon détective ne juge pas opportun de rebondir, ou le fait qu'il faille d'abord rencontrer physiquement un personnage pour en parler aux autres… alors qu'on dispose d'entrée de jeu d'une liste complète des suspects. Bref, au final, le nouveau Sokal n'est malheureusement qu'un point'n click très moyen qui surnage difficilement dans la masse de titres du même acabit et finira probablement par se noyer assez vite. D'où le titre, j'imagine.

Faskil



Certains décors sont vraiment superbes. Dommage que ce ne soit pas le cas de tous.

Un peu de technique

Je vous la fais courte : décors pré-calculés, animations réduites, ça tournera sur la config mini en même temps que l'encodage en DivX de vos derniers films de vacances sans le moindre souci.



En Deux Mots

L'Île Noyée est un Sokal un peu décevant, émaillé de défauts et desservi par un scénario un peu bateau (sans mauvais jeu de mots. Quoique). Pour les inconditionnels du genre.

- \+ Le système de résolution des énigmes
- − Graphismes assez inégaux
- − Animations des personnages très moyennes
- − Dialogues parfois frustrants

5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

Quoi de Neuf

par Styx



Tellurium

L'atelier d'horlogerie suisse Richard Mille est l'entreprise de tous les défis, avec des mécaniques d'une complexité effarante. Leurs montres sont juste magnifiques, mais les étiquettes à rallonge (entre 30000 et 416000 euros) les éloignent irrémédiablement du commun des mortels que nous sommes (bien que je me préfère à Luis Figo, amateur de la marque mais passons). Et quand les artisans de Richard Mille s'ennuient, ils construisent des mécanismes extraordinairement complexes, comme ce planétarium reculant les limites du possible. Rotation de la Terre, de la Lune, de Mercure, de Vénus et du Soleil, prise en compte des fuseaux horaires, des saisons, des signes du zodiaque… Ça tient plus de la magie que de la mécanique et, comme toutes les œuvres uniques, celle-ci n'a pas de prix !

FABRICANT : RICHARD MILLE
SITE WEB : WWW.RICHARDMILLE.COM
PRIX : TROP CHER POUR NOUS



Casque Gundam

Avouez que vous aussi, quand vous étiez petit, aviez caressé le secret espoir de devenir, un jour, pilote de l'un de ces fabuleux robots de combats,



vedettes de bien des séries d'animation japonaises… Les années ont passé, les Mobile Suits n'ont toujours pas été inventées, vous avez pris du bide et vous vous êtes rabattu sur les motos, chacun son vice. Le rêve est toujours intact et un fabricant nippon a exaucé une partie de votre vœu en sortant ces casques à la livrée identique à celle portée par les héros de Gundam. C'est clair que sur un 103, ça va moins le faire que sur un GSXR 1000 mais l'essentiel reste que votre boîte crânienne soit à l'abri des chocs externes, non ?

FABRICANT : N.C.
SITE WEB : WWW.LALABITMARKET.CHANNEL.OR.JP
PRIX : ENVIRON 150 EUROS

AM-311S

Un crime a été commis à votre bureau : votre agrafeuse a disparu sans laisser de traces, ou presque. Seul indice : un cheveu pas très propre découvert sur la scène du délit. Qui a fait ça ? Personne, bien sûr… Pas la peine d'appeler Grissom ou Stokes, menez vous-même l'enquête avec ces petits microscopes USB pouvant grossir jusqu'à 500 fois ce que vous soumettez à leur œil électronique. Livrés avec un pied, ils feront le bonheur des pratiquants réguliers de microsoudures sur circuit imprimé (C_Wiz et ses adeptes), des philatélistes (ces drôles de gens qui veillent sur leurs classeurs comme une hyène







sa carcasse de gnou) et des entomologistes (ceux qui traquent les vrais bugs avant de les stocker dans du formol). L'image s'affiche en direct sur votre écran de PC/Mac.

FABRICANT : BIGC
SITE WEB : WWW.BIGC.COM
PRIX : À PARTIR DE 130 EUROS

Kone

La grosse sensation de la Games Convention de Leipzig : le lancement de la gamme Roccat, nouveau venu dans l'univers bouillonnant des fabricants de périphériques destinés aux gamers de haut niveau (les PGM) ou, du moins, qui voudraient l'être. Développé par un pack de cliqueurs fous nordiques, cette marque a pour ambition de bouffer les fesses de son concurrent Razer, en proposant du matos plus technique, plus beau et moins cher. Côté design, la Kone (qui porte bien mal son nom, mais ça doit vouloir dire quelque chose de profond en viking) arrache la rétine et sa prise en main virile fera plaisir aux hommes ayant de vraies mains. Techniquement, ça roxxe les poneys morts avec un capteur à sensibilité paramétrable (de 800 à 2000 DPI), un système de poids actif (de 5 à 20 grammes) détectés par la bête, des drivers optimisés et, surtout, un capteur baptisé DCU (Distance Control Unit) détectant la levée de la souris et bloquant tout mouvement. Pour les kikoos, il sera possible de changer la couleur des LEDs interne… On fait tester ça par des no-life dès que l'on reçoit les protos.

FABRICANT : ROCCAT
SITE WEB : WWW.ROCCAT.ORG
PRIX : ENVIRON 70 EUROS

Valo

Une souris sans clavier, c'est un peu Fask sans la lose, Cyd sans lasagnes/frites, Styx sans accent ou Yavin sans permis : il manque un truc quelque part pour rendre cohérent l'ensemble. Voici Valo, toujours de chez Roccat, un clavier qui donne envie de taper dessus tellement qu'il est bien foutu. On aime son rétro-éclairage, ses 41 touches de macro (pouvant stocker des raccourcis comprenant jusqu'à 512 instructions !), sa mémoire interne de 2 Mo (pour sauvegarder 20 key mapping distincts), son CPU Turbocore accélérant l'exécution des macros, ses deux ports USB, sa prise casque, son micro antibruit inclus, son feeling de clavier de portable et son grip agréable aux dextres. Et toujours les diodes à customiser à la demande ! Là aussi, on l'envoie se faire maltraiter dès qu'on le reçoit.

FABRICANT : ROCCAT
SITE WEB : WWW.ROCCAT.ORG
PRIX : ENVIRON 100 EUROS



DES UTILITAIRES À LA MODE

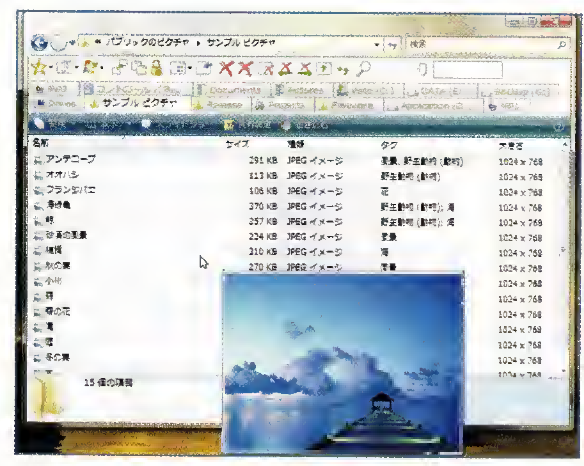
PAR C_WIZ

Tel un bon film d'horreur, cette rubrique ressemble au Retour des morts vivants avec des logiciels que l'on croyait pourtant définitivement enterrés. Comme par exemple Eudora qui ressuscite sous la forme d'une chimère qui ferait même fuir le monstre du Dr. Frankenstein. Rassurez-vous cependant, sans trahir le suspense, je crois que cette rubrique se termine assez bien...

QT TabBar

- VERSION : 1.1
- ÉDITEUR : Quizo
- LICENCE : Freeware
- URL : http://quizo.at.infoseek.co.jp/freeware/indexEn.htm

Parmi la quantité pharaonique de lourdeurs qu'il comporte, notre ami Vista a un défaut un peu plus gros que les autres pour les habitués des versions précédentes de cet OS : supprimer dans l'explorateur le raccourci qui permettait de remonter d'un niveau dans l'arborescence de ses disques. À défaut, Vista nous embrouille avec un concept de dossiers précédents/suivants qui n'a aucune logique, si ce n'est prouver après coup que leur explorateur de fichiers est bien indissociable d'Internet Explorer. L'explorateur de Vista intègre bel et bien une solution pour remonter d'un niveau, celle de cliquer dans la barre de « location » qui contient le chemin. On clique sur le dossier où l'on veut remonter, et l'on est dedans. C'est plutôt pratique dans la logique mais cela vous oblige à lire les noms des dossiers avant de cliquer sur le bon. Résultat, pour remonter d'un niveau, on ne cliquera jamais au même endroit ce qui peut entraîner chez certains de fortes contrariétés accompagnées de grognements et autres insultes aux suppôts de Billou. Alors pour épargner ces pauvres gens qui n'y sont (presque) pour rien, voici venu tout droit du Japon QT TabBar. Un logiciel très sympathique qui permet d'étendre les fonctionnalités de l'explorateur de Windows Vista. Et dans le lot des choses extensibles, il y a justement la capacité de rajouter notre sacro-saint bouton qui permet de remonter d'un niveau ! Certains vous diront aussi que l'intérêt principal de QT TabBar est surtout d'apporter le concept des « tabs » à la gestion de fichiers. Franchement, on s'en fiche un peu, merci à Quizo d'avoir rendu Vista un brin plus utilisable. Une œuvre de salut public !

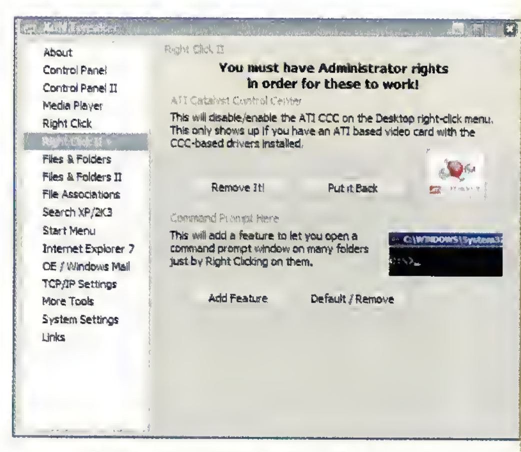


C'est encore plus beau en japonais. Puisqu'on vous le dit !

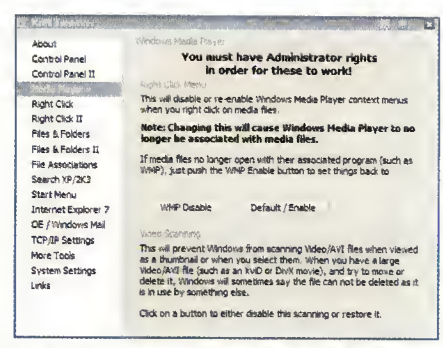
XdN Tweaker

- VERSION : 0.8.8.1
- ÉDITEUR : Nicholas Caito
- LICENCE : Freeware
- URL : http://xenomorph.net/files-section/programming/visual-basic programming/xdntweaker

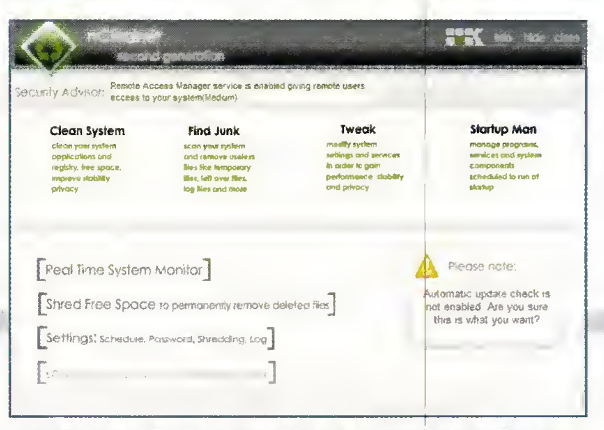
Un petit Tweaker pour Windows gratuit ? XdN Tweaker, il a le bon goût de gérer à la fois Windows XP et Windows Vista, incluant les options les plus indispensables comme la désactivation de l'« User Access Control ». Il a l'avantage de proposer des choses que l'on n'avait jamais vues ailleurs comme la possibilité de supprimer l'option Catalyst Control Center lors d'un clic droit sur le bureau. (pas par « fanboyisme », juste parce que cela crée un lag sur les clics droits). Le tout est trié de manière assez logique et dans un langage compréhensible par tous, ce qui le distingue de la pléthore d'autres logiciels existants sur le même créneau. À essayer.



En haut de chaque écran, XdN indique les droits nécessaires pour appliquer les modifications. Chaque option est amplement détaillée.



Supprimer les raccourcis vers Windows Media Player, vous en rêviez ? XdN l'a fait !

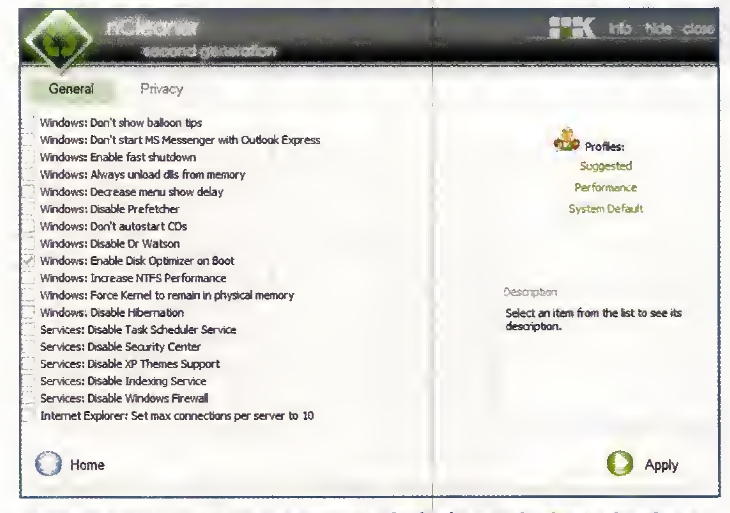


L'interface de nCleaner second est en prime assez jolie. Attention à ne pas mélanger la première option (suppression des données personnelles) avec la seconde (libérer de l'espace disque).

nCleaner second

Les logiciels qui commencent par un petit n sont souvent de très bon crus. Je ne parle pas forcément du nTune de Nvidia (il faut bien qu'il y ait des contre-exemples) mais plutôt de l'excellent nLite qui permet de réaliser des versions « customisées » du CD d'installation de Windows XP. nCleaner en appelle également à un autre grand succès de notre rubrique, CCleaner dont il est assez proche. L'idée de nCleaner est à la base de vous aider à faire du tri sur votre machine, en supprimant les fichiers inutiles. Il inclut une liste assez exhaustive d'emplacements de fichiers inutiles qui va au-delà des dizaines de répertoires temporaires utilisés par Windows. Il peut rechercher les fichiers en fonction de leurs extensions (ou de leur nom), ce qui est assez pratique. En prime, nCleaner se promet de faire un grand nettoyage dans vos fichiers personnels. Cookies, historiques, mais aussi fichiers récents sous Office et plus d'une centaine d'applications, nCleaner fera le tri par le vide. En plus d'économiser de la place, cette suppression de fichiers personnels permettra de préparer une machine avant de la donner, sans avoir besoin de la formater. Et comme si tout cela ne suffisait pas, il ajoute deux fonctionnalités que l'on connaît déjà bien : un gestionnaire d'applications lancées au démarrage (dans une version simplifiée, AutoRuns reste la référence) et une série de petits « tweaks » systèmes sympathiques pour augmenter les performances de sa machine (forcer le noyau Windows en mémoire) ou la rendre plus utilisable (supprimer le démarrage automatique des CD). Du tout bon.

- VERSION : 2.3.4.0
- ÉDITEUR : NKProds
- LICENCE : Freeware
- URL : www.nkprods.com

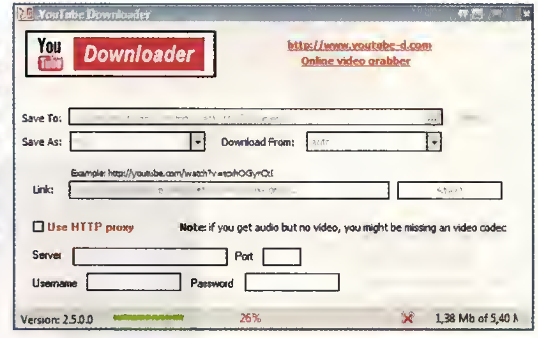


Quelques petits « tweaks » pratiques sont intégrés, pour la plupart des choses classiques.

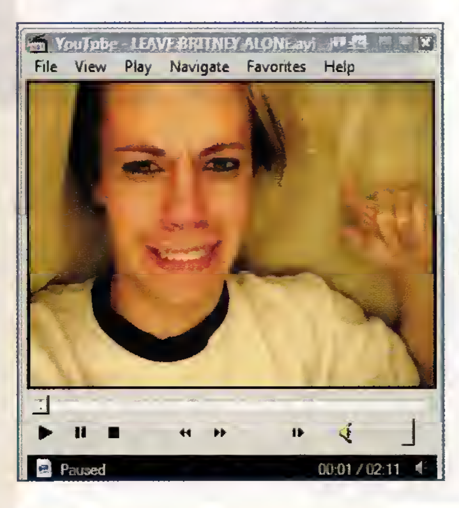
YouTube Downloader

- VERSION : 2.5
- ÉDITEUR : youtube-d.com
- LICENCE : Freeware
- URL : www.youtube-d.com

Certaines vidéos sont faites pour être vues et revues, comme l'intégrale de l'œuvre de Jack Bauer par exemple. À côté de cela, YouTube a inventé un nouveau concept, celui de la vidéo éphémère. Telle une blague belge, une vidéo YouTube s'apprécie dans l'instant. Pour s'oublier dans la foulée, pas besoin de s'encombrer l'esprit avec. Reste que notre société fait l'apologie du vide, alors pourquoi ne pas y aller à fond et sauvegarder ses vidéos YouTube préférées sur son disque dur pour la postérité ? Ce n'est pas une hallucination, c'est bel et bien ce que permet de faire YouTube Downloader. L'interface est simpliste, pour ne pas dire rustre, vous vous contentez de copier-coller le lien que l'on vous a envoyé par MSN (puisque c'est toujours par là qu'arrivent les vidéos YouTube) dans la fenêtre et le bien nommé outil fait sa basse œuvre. Histoire de bien faire les choses, il est même capable de transcoder la vidéo dans un format de votre choix. À condition de ne pas être trop difficile sur le nombre de choix, sachant qu'il n'y en a que trois (AVI, MPEG et FLV). À vous la possibilité de devenir un conservateur de musée des temps modernes, sauvant ces moments hautement importants comme ce charmant jeune homme qui nous demande de laisser Britney Spears tranquille. Rassurons-le, vu ce à quoi elle ressemble en bikini aujourd'hui, on va réellement la laisser tranquille…



L'interface de YouTube Downloader ne devrait pas vous faire de cauchemars la nuit, c'est tout de même assez simple à comprendre.



YouTube, CNN, et maintenant votre bureau, ce jeune homme a atteint la postérité.



Eudora

Que tous les papys de l'Internet se préparent, car voici venue la séquence émotion du mois. Le retour d'un logiciel longtemps considéré comme la Rolls® des logiciels de gestion d'e-mail, bien avant que Microsoft ne commette son Outlook Express ou que Netscape Mail ne meure avant de renaître sous la forme de Thunderbird. Quant à Gmail, à l'époque, le concept aurait fait bien rire… Non, Eurora c'était la classe ultime, un logiciel simple à l'interface claire et rapide. Des icones lisibles, la possibilité de gérer des tas de comptes en simultané… Un vrai bonheur. Qualcomm a bien tenté de continuer à développer son logiciel, laissant de côté le modèle payant pour celui de la publicité. La suite est tellement triste qu'on ne préférera pas en parler. C'est qu'il y a des enfants qui nous lisent. Mais si je vous parle de cette nouvelle version d'Eudora, ce n'est pas uniquement par nostalgie, au contraire, puisque Qualcomm a eu une très grande idée: proposer une « modification » de Thunderbird sous le nom d'Eudora. Sur le papier, le concept avait l'air assez bancal, autant vous dire donc que la pratique surprend. C'est que l'on s'y croirait avec le positionnement des panneaux, les icones, les menus. Même le célèbre « tu dum tu dum, du dum » est présent lors de la réception de messages. On retrouve les concepts de Tags, l'agencement en colonne si caractéristique… Sous ses airs de « mod » pour Thunderbird, Eudora 8 réussit à faire revivre l'âme de ses glorieux prédécesseurs, au point que l'on ne reconnaît plus du tout le logiciel de la fondation Mozilla. Ceux qui sont réfractaires à l'interface de Thunderbird ou qui souhaitent tout simplement partager un moment de nostalgie sauront quoi faire…



Parfois, on reçoit de ces mails de ses confrères d'outre-Rhin…



Pendant qu'on est dans les souvenirs, la bêta fermée de World of WarCraft… C'était le bon vieux temps…

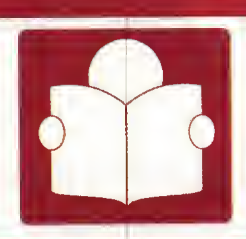
- VERSION: 8.0b1
- ÉDITEUR: Qualcomm
- LICENCE: Freeware
- URL: http://wiki.mozilla.org/Penelope_Releases

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo:***
Gomplayer 2.1.6.3199
Media Player Classic Home Cinema 1.0.9.0
VLC 0.8.6c
Media Portal 0.2.3RC1
- ***Lecteurs audio:***
iTunes 7.4.1
Winamp 5.35
Foobar 2000 0.9.4.4
Deliplayer 2.50
- ***Mailreaders:***
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.6
- ***NewsReader:***
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.9b7
Xnews 6.1.3
- ***Pagers Internet:***
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.7.1
Windows Live Messenger 8
- ***Anti-lourds:***
Spamihilator 0.9.9.13
POPFile 0.22.4
AdAware 7.0.1.5
HijackThis 2.00 bêta
Autoruns 8.72
ClamWin 0.91.1
- ***Downloaders:***
FDM 2.5
FlashGet 1.9.2
WinBITS 1.0
- ***Customisation:***
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP:***
FlashFXP 3.4
FileZilla 3.0.0 rc1
SmartFTP 2.5.1006.26
- ***Browsers Web:***
Firefox 2.0.0.6
Netcaptor 7.5.4
- ***Browsers d'images:***
ACDsee 9
Xnview 1.91
FastStone 3.2
- ***Tweakers:***
X-Setup Pro 8.1
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

Abonnement immédiat
simple et rapide tout en économisant
jusqu'à 50 % !*

*sur le prix de vente en kiosque



mes **magazines** favoris.fr



l'adresse favorite de vos magazines favoris



21 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE







47 % D'ÉCONOMIE

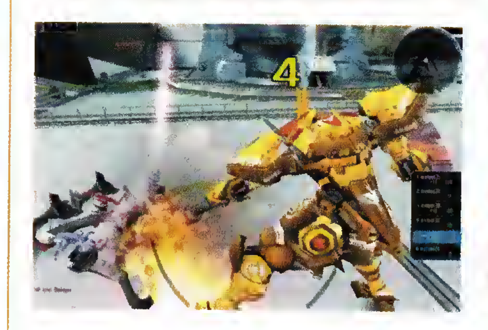
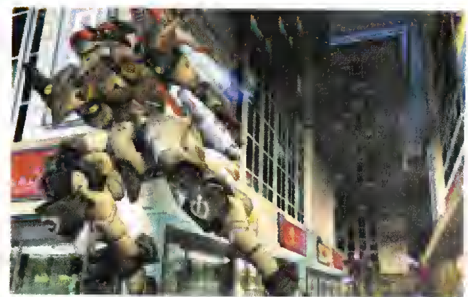


50 % D'ÉCONOMIE



31 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE à VOS MAGAZINES FAVORIS


Exteel

RETOUR SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE

Depuis une phase de bêta très privée en tout début d'année, Exteel est carrément passé sous silence radio. NCsoft n'a plus communiqué sur ce produit depuis des mois sans annoncer un quelconque arrêt ou autre de ce produit. Il réapparaît aujourd'hui, dans une nouvelle phase de bêta. Il semble qu'Exteel rejoigne le catalogue de jeu Free2Play de NCsoft. Ce MMO qui met en scène des mechas devrait donc finir par voir le jour dans quelques mois. Vous pouvez toujours aller fouiner sur le site PlayNC (www.plaync.fr) pour tenter de vous faire une place dans la bêta.

ÉDITO

AVEC DES MMO SANS CESSE DÉCALÉS OU DONT ON NE PEUT PAS PARLER (QUI A DIT WARHAMMER ONLINE ?), NOUS SOMMES OBLIGÉS DE NOUS TOURNER VERS D'AUTRES TITRES POUR NOUS OCCUPER EN MULTI. HELLGATE : LONDON, ET : QUAKE WARS OU ENCORE TEAM FORTRESS 2... DE L'ACTION À FOND LES BALLONS, EN CETTE FIN D'ANNÉE, LES JEUX STARS EN MULTI ONT DES POILS ET C'EST TANT MIEUX.

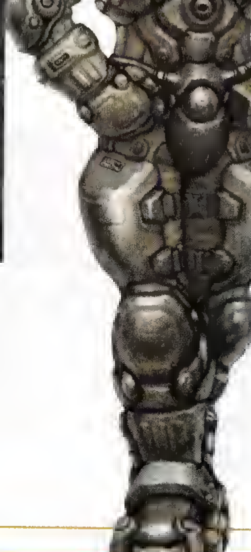
Dungeons & Dragons Online

RAPPEL À L'ORDRE

Le bug exploit, c'est mal ! Un avertissement répété par Codemasters il y a peu pour remettre de l'ordre sur leurs serveurs de Dungeon & Dragon Online, plusieurs joueurs ayant profité de bugs à leurs fins personnelles. Pour calmer ces petits malins, un rappel des sanctions pouvant aller jusqu'à la fermeture définitive du compte a été annoncé. Reste à ne pas se faire choper afin d'éviter le coup de règle sur les doigts ou mieux, jouer honnêtement c'est bien aussi.







Huxley

EN ROUTE POUR LA BÊTA

Nos chers amis coréens viennent tout juste de profiter de la première phase de bêta-test fermé pour Huxley. Ce MMOFPS propose à 999 joueurs, pas un de plus, de découvrir le titre de Webzen. Les heureux élus ont intérêt à ne manquer aucune minute de cette phase bêta puisqu'elle ne dure que cinq jours. C'est pour cette raison que tout le monde commence au niveau 19. Quoi qu'il en soit, pour nous, Huxley est encore un peu loin puisque sa sortie est toujours prévue courant 2008.

Faits divers

JOUER, C'EST MORTEL

Voilà une nouvelle qui va faire plaisir à tous les détracteurs de jeux vidéo : un Asiatique d'une trentaine d'années est décédé dans un cybercafé après avoir passé trois jours d'affilée à jouer. Apparemment la Police a exclu l'hypothèse du suicide pour celle d'une mort par épuisement. Reste à savoir sur quel jeu ce malheureux a passé ses derniers jours pour savoir sur qui le système doit taper. Nouvelle qui va alimenter les débats de Mireille Dumas.



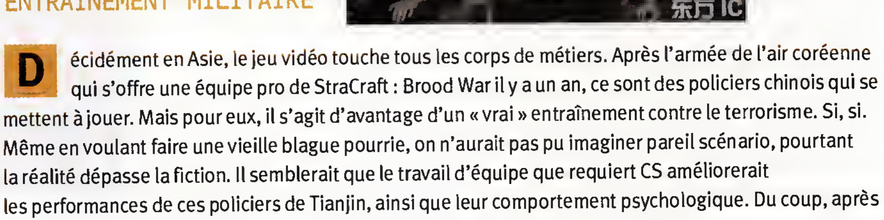
Hellgate : London

L'ENFER À VIE

Hellgate : London a déjà commencé sa phase de bêta Friends and Family à l'heure où ces lignes sont couchées. NDA oblige, on ne peut encore rien vous dévoiler. Néanmoins, ce qui fait jaser le plus est naturellement le prix de son abonnement. Après avoir annoncé un tarif mensuel d'environ 13 euros cet été, il semblerait qu'un abonnement à vie soit également proposé. Pour la somme de 149,99 dollars, vous aurez un accès aux serveurs multi d'Hellgate jusqu'à votre mort. Sachez qu'il y a des clauses un peu particulières (celles écrites en petit que personne ne lit) comme le fait que ce tarif ne s'applique pas pour de futures extensions. Reste à voir ce que proposera concrètement ce fameux mode multi pour exiger de faire payer les joueurs.







Counter-Strike

ENTRAÎNEMENT MILITAIRE

Décidément en Asie, le jeu vidéo touche tous les corps de métiers. Après l'armée de l'air coréenne qui s'offre une équipe pro de StraCraft : Brood War il y a un an, ce sont des policiers chinois qui se mettent à jouer. Mais pour eux, il s'agit d'avantage d'un « vrai » entraînement contre le terrorisme. Si, si. Même en voulant faire une vieille blague pourrie, on n'aurait pas pu imaginer pareil scénario, pourtant la réalité dépasse la fiction. Il semblerait que le travail d'équipe que requiert CS améliorerait les performances de ces policiers de Tianjin, ainsi que leur comportement psychologique. Du coup, après le boulot, petite session de CS pour tout le monde.

Horizons

RETOUR D'OUTRE-TOMBE

Ceux qui ont suivi le parcours chaotique d'Horizons pensaient que ce MMO finirait six pieds sous terre. Eh non ! Il est bel et bien vivant. Après de longs mois à passer d'une société à l'autre, il a enfin trouvé un foyer aimant du nom de Virtrium. Les plus aventuriers trouveront le courage d'essayer gratuitement Horizons durant quatorze jours en franchissant le pas vers cette adresse (http://www.istaria.com/trial.php).



Arnaque

POUR UNE POIGNÉE D'ORANGES

Un escroc vient de prendre six mois de prison ferme et 3 000 euros d'amende pour arnaque sur eBay. L'internaute annonçait sur eBay une vente d'un sac à main Hermès. Le produit était présenté comme 100 % original avec les certificats et boîtes qui vont bien. Comme on s'en doute, c'était un faux. Situé à l'étranger, le coupable envoyait le fameux sac à Paris, sa mère se chargeait d'encaisser et de livrer commande. Elle a d'ailleurs été inculpée de complicité et écope de deux mois d'emprisonnement avec sursis.

DotA

LES CHAMPIONS VIENNENT DE L'EST

La saison 7 de la Pick League de DotA s'est terminée mi-septembre. Ce sont les Russes de chez sP qui l'ont emporté 2 à 0 en finale contre les Allemands de World Eaters. Ce mod pour WarCraft III ne datant pas d'hier est toujours autant prisé à travers le monde et devient de plus médiatisé. Même l'arrivée de StarCraft II ne pourra pas lui faire de l'ombre étant donné qu'il n'y aura pas de héros et donc la migration d'un DotA version SC II ne peut théoriquement pas se faire. Votre WarCraft III a encore de beaux jours sur vos disques durs et les compétitions sont loin de finir dans l'ombre, bien au contraire.



Dream of Mirror

DU MMO EN CEL SHADING

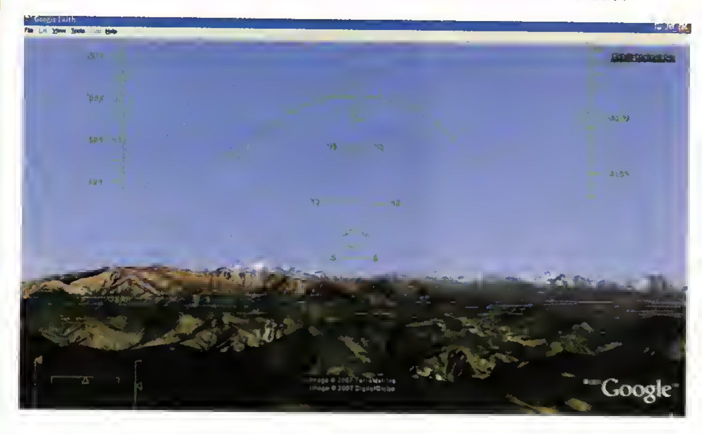
Parmi les Free2Play, en voilà encore un qui se lance dans une phase de bêta-test fermé, donc limité à un nombre très restreint de personnes. Vous pouvez toujours aller jeter un coup d'œil et tenter d'y participer en surfant sur le site de gametribe (www.gametribe.com) qui propose d'autres titres dans la gamme Free2Play. Le petit nom de ce MMO est Dream of Mirror. À l'instar de ses autres potes tout droits venus d'Asie, il propose un univers haut en couleur. Sa particularité est d'être réalisé avec des effets de cel shading. Plusieurs races sont proposées ainsi que diverses classes et professions comme la pêche, la récolte, etc. Bref, rien de franchement nouveau mais ça ne coûte rien d'aller y faire un tour.



Google Earth

LE FLIGHT SIMULATOR DU PAUVRE

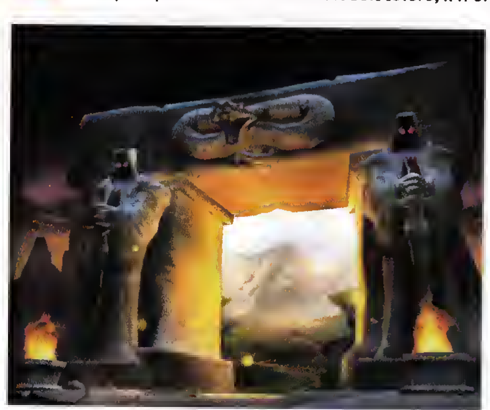
Google Earth a pensé à ceux que titille l'envie de s'adonner au pilotage virtuel sans casser la tirelire. Un simulateur de vol a été intégré à son célèbre programme. Pour s'y essayer, il suffit de télécharger la dernière version de Google Earth (4.2) avec l'option google sky. Dans Google Hearth, la commande Ctrl+Alt+A ouvrira une fenêtre Flight Simulator. Prenez alors le temps de paramétrer tous les contrôles pour éviter de vous « crasher » en un rien de temps.
Le comportement des deux appareils (F16 et SR22) étant fidèlement reproduit, leur maniement n'est pas aisé. Il n'y a évidemment pas de gestion dynamique de la météo, ni du trafic aérien, il est néanmoins possible de brancher son joystick pour passer un petit moment de fun entre deux mails au bureau.



World of WarCraft

LE BLAIREAU DU MOIS

Bien que certains joueurs pensent qu'acheter des pièces d'or ou des comptes pour World of WarCraft soit toléré, il n'en est rien. Le tout, c'est de ne pas se faire choper. Alors forcément quand un gus achète un compte pour 7 000 euros, la discrétion n'est pas franchement de mise. En voilà un qui n'a même pas dû avoir le temps de profiter de son perso flambant neuf. C'est ballot !



Beach Volleyball Online

BITCH VOLLEY

Après le golf en ligne façon Pangya et le tennis à la Fantasy Tennis (traité dans ce numéro quelques pages plus loin), c'est au tour du volley-ball de récupérer un peu de votre bande passante en version Free2play. Des bikinis, du sable fin et c'est parti pour des matchs de beach-volley façon Dead or Alive. Malheureusement, aucune info n'a filtré concernant le gameplay ou les différents systèmes de jeu. Il y aura très certainement une boutique pour acheter quelques maillots de bains à la mode. Il ne reste qu'à attendre une version dans une langue compréhensible car pour l'instant, seule la version bêta coréenne devrait se lancer.



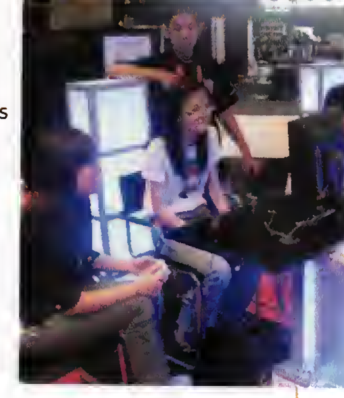
GameTube

PLEIN LES YEUX

Véritable YouTube orienté loisirs numériques et jeux vidéo, gametube est une plate-forme vidéo francophone. Vous pouvez regarder des interviews de pro gamer, des replays, des bandes-annonces et autres. Le site entièrement en flash est très agréable, on vous invite à aller y jeter un coup d'œil, ça ne mange pas de pain : www.gametube.fr.

CGS

LE « PETIT » NOUVEAU



Le CGS (Championship Gaming Series) dont les finales mondiales se dérouleront en fin d'année 2007 à Los Angeles voit sa liste de jeux s'agrandir avec l'arrivée d'un nouveau titre en compétition : World of WarCraft. Le MMO de Blizzard tiendra donc la vedette au milieu de Counter-Strike : Source, Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3 et Fifa 07. Les qualifications européennes ne sont pas encore terminées au moment où ces lignes sont écrites mais le montant est tout de même estimé à 84 000 dollars pour les prix et dotations. Même si c'est loin d'être la récompense la plus élevée, c'est suffisant pour créer des vocations.



Twelve Sky

UN MMO QUI TAPE, AÏE !

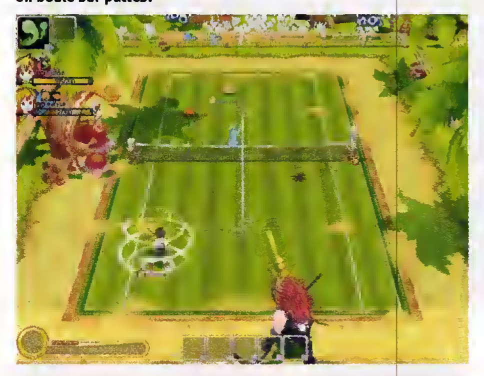
Un énième MMO venant d'Asie et basé sur les arts martiaux lance son bêta-test fermé. Vous pouvez vous inscrire pour y participer depuis la mi-septembre. Au programme, des combats, de la castagne, de la baston et plein de PvP. Le lien pour se mettre sur la tronche, c'est par ici : http://12-sky.aeriagames.com/.

Fantasy Tennis

JEU, SET, ET SURTOUT BRONZETTE

On est content de l'avoir trouvé celui-là, parce que franchement niveau tennis sur PC, on ne peut pas dire qu'on est gâté. Il y a bien Virtua Tennis 3 – et on l'adore – mais quand, avec Cyd, il nous prend l'envie de nous mettre sur la gueule à 3 h du mat', on est un peu limité. En attendant un Virtua Tennis 4 pourvu d'un mode multi et si, comme nous, vous faites du somnambulisme et rêvez de taper la balle à pas d'heure, il vous faut absolument ce petit MMO. Rien d'extraordinaire hein, juste un truc enfin bien foutu pour assouvir vos velléités nocturnes.

Le « Battle Mode ». Là, j'ai transformé mon adversaire du jour en boule sur pattes.





Un Free2Play dans la mouvance actuelle, dans le style de Pangya en gros. Fantasy Tennis compose d'ailleurs avec les mêmes ingrédients, à savoir des environnements exotiques et colorés, des personnages kawaï (mimi et cucul) et des mécanismes de jeu très simples. Au final, un produit accessible, fun, gratuit et en français. Bien bien. Et sinon, comment ça se passe ? Ben, comme d'habitude. On crée son perso et on fonce enchaîner les adversaires. On gagne de l'XP, on level up, on engrange les kopecks et on s'achète du nouveau matos. Ainsi de suite jusqu'à épuisement. Au niveau des modes de jeu, vous avez le choix entre du tennis classique (en simple ou en double) et du plus



excitant, genre où l'on peut utiliser des pouvoirs magiques (boules de feu, enchantements, transformations). Il y a même un mode qui permet de faire doublette avec une sorte de Pokémon. Oui, oui, ils savent jouer au tennis. Ça m'a étonné moi aussi, au début, mais bon. Bref, je vous propose qu'on se retrouve là-bas aux alentours de 3 h du mat. Et voici l'URL du site officiel où vous pourrez télécharger le client (250 Mo) : www.fantasytennis.fr.alaplaya.eu

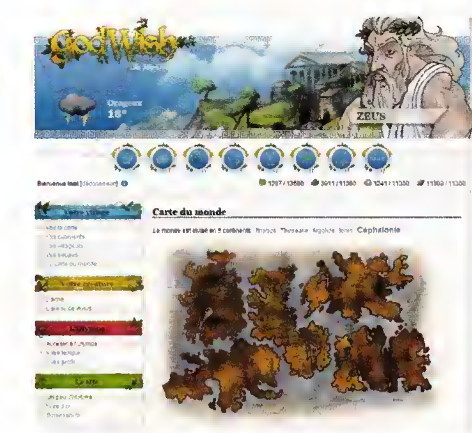
SUNDIN

Godwish

OH MY GOD !

Godwish est un jeu par navigateur. C'est quoi un jeu par navigateur ? Ben, c'est un jeu qui vous permet de rien foutre au boulot. Un truc qui se joue directement sur Firefox, Internet Explorer ou autre, et sans téléchargement s'il vous plaît. Ogame, ça vous parle ? C'est un jeu de stratégie dans l'espace. Bon ben voilà, ici c'est pareil, sauf que notre jeune auteur français a pris pour cadre l'Antiquité et la mythologie grecque. Comme moi, il doit avoir un faible pour Age of Mythology. T'en fais pas Cyd, la prochaine fois, il s'inspirera peut-être de DotA. Bref ! Pour ceux qui tâtent un peu les « ouebgayme », Godwish (www.godwish.fr) ne les dépaysera pas trop. Un peu comme dans un Black and White, c'est une créature qui représente votre évolution. Mais pour se développer, il faudra partir de plus bas : une map quadrillée et un village à gérer. Des paysans à créer, des ressources à récolter, des bâtiments à faire évoluer et une armée à produire. Le tout, en temps réel. Pour progresser, reste à enchaîner les quêtes et à écraser les autres joueurs. Et les dieux dans tout ça ? Ce sont justement eux qui vous fileront les quêtes. Ils pourront même vous vendre des items. Aphrodite par exemple, est spécialisée dans les potions en tout genre. Coquine ! Vous disposerez également d'un dieu tutélaire qui vous octroiera des bonus dans un domaine particulier. Le but ultime, plutôt sympa, c'est d'être premier du rating pour figurer au panthéon des dieux. Sundin, ça fait plutôt Dieu Nordique mais bon, tant pis ! Sachez enfin que Godwish est gratuit mais que vous pourrez souscrire à une version pro (quelques euros par mois) pour obtenir un peu plus de confort (pas de pubs, inventaire doublé, etc.) À l'heure où ces lignes sont écrites, la phase de bêta commence à peine. Godwish est prévu pour être disponible en ligne durant le mois d'octobre.

SUNDIN



Taper sur le voisin d'en face, c'est facile. Mais quand il s'agira d'aller sur d'autres continents...



Company of Heroes : Opposing Fronts
RELIC REMET LE COUVERT

UN STR SECONDE GUERRE MONDIALE ? NOOOOON ! UNE EXTENSION POUR COMPANY OF HEROES ? NOO... EUH, QUOI ? OPPOSING FRONTS ? LA NOUVELLE EXTENSION ? DÉJÀ ? LE BÊTA-TEST MULTI ? BON, EUH O.K., FILE LA CLÉ, JE VAIS VOIR CE QUE JE PEUX FAIRE (YAAAAAA...).



Allez, approche coco, on va voir c'que t'as dans le bide !

De mémoire, Company of Heroes est un des seuls STR à faire consensus chez les stratèges purs et tacticiens fous du clic. COH est un grand jeu, point. Les deux parties s'accordent également sur la seule plainte possible, celle de ne pouvoir appartenir à un autre camp que celui des Américains et des Allemands. Mais Opposing Fronts arrive enfin, et il n'est pas tout seul ; l'armée britannique et la Panzer Elite allemande ont pour mission de diversifier les débats. Alors, on oublie tout et on repart en guerre. D'ailleurs, nous, on a déjà sorti le Cromwell du garage depuis plusieurs semaines. Et voici nos « bêta » impressions.

L'EXTENSION CLASSIQUE

Première partie, déception. Relic nous avait promis un lifting graphique mais rien n'y fait, les petits jeunes ont définitivement creusé l'écart. World in Conflict surtout. On va faire avec. Deuxième partie, ça va mieux. Troisième, quatrième puis dixième partie, je suis complètement rassuré. Le gameplay est toujours aussi bon, et le plaisir, toujours aussi fort. Bien. OF prêche toujours cette impitoyable guerre de territoire où il faut gratter le moindre point de contrôle. Un des rares STR où l'expand est toujours récompensé. Sans oublier les autres aspects tactiques ; les déplacements de vos troupes doivent être calculés au millimètre et l'interaction avec le décor est totale. OF, c'est aussi et surtout deux nouvelles factions. Côté Alliés, l'armée britannique fait dans le paradoxe. Elle s'étale sur la carte à une rapidité vertigineuse. Trois premières minutes très intenses où vous engloutissez les points de contrôle. Et puis plus rien. Ensuite, c'est « full defense » : tranchées, mitrailleuses anti-infanterie et postes anti-tank. Et à trop se protéger, on finit par se faire peur. Vous devenez crispé et vous vous en remettez à votre énorme artillerie. Parfois ça passe, parfois non. Un développement assez particulier donc. J'adore. Philosophie tout autre pour la Panzer Elite allemande, qui se caractérise par sa grande mobilité. Peu de défenses, peu d'unités pédestres, mais un paquet de véhicules. Avec des fonctions diverses ; le Vampire est un véritable détrousseur de secteurs ennemis alors que l'incroyable Panther fait dans le nettoyage à sec. Plus blanc que blanc.

BIENTÔT PRÊT

Mais où en est exactement OF ? Il avance. Il avance bien. Le suivi est régulier et les patchs s'enchaînent à bon rythme, presque quotidiennement. Il reste des bugs, des déséquilibres entre unités et le serveur fait encore souvent des siennes, mais on a bon espoir que tout ça soit résolu pour la sortie du titre. Ce qu'il faut attendre de ce OF : une occasion de (re)découvrir COH, deux factions supplémentaires et deux nouvelles campagnes. Pas de révolution donc, mais pourquoi y en aurait-il une ?

SUNDIN



Même avec les traits rajeunis de DX 10, OF accuse maintenant un petit retard graphique par rapport à ses plus jeunes concurrents.



L'armée britannique est maître dans le domaine de l'artillerie. Tirer de loin pour pas se salir, tout ça...









PDS/Under the Hunter's Moon

NÉBULEUSE DE MODS

LOIN, TRÈS LOIN AU FIN FOND DE LA GALAXIE, IL EXISTE UNE PLANÈTE OÙ NUL HUMAIN N'A JAMAIS MIS LES PIEDS. CETTE NÉBULEUSE EST LA PLANÈTE MOD, ET SES HABITANTS S'APPELLENT LES MODDLING, D'IGNOBLES CRÉATURES GLOBULEUSES CONNUES POUR LEUR NATURE PERVERSE, À SAVOIR, MODIFIER À LA RACINE DES JEUX DE LÉGENDE POUR PROVOQUER D'ÉTRANGES MUTATIONS.



Si le mod jouable en jette autant que ce screen, je serai le premier à rejoindre la Ruche.

ESPÈCE DE PDS !

Parmi l'ensemble de ces produits contre-nature, j'ai repéré avec mon télescope la bêta 8.0 d'un mod Homeworld 2. Non, Point Defense Systems n'est pas de la première jeunesse mais qu'importe : dans cette catégorie, il fait office de poids lourd. Le résultat se veut à la croisée entre la simulation militaire et les batailles épiques façon space opera. Pour cette nouvelle mouture, les Moddlings ont ajouté cinq nouveaux vaisseaux, deux Hiigaran, trois constructions Vaygr et plein d'autres unités comme un I-4 Double Dragon et un Al-Navraya battle Barge. Oui, parce que en plus de faire de la génétique moléculaire, les Moddlings sont de grands poètes. La preuve ? Hop, direction le site officiel : http://www.pds.hwaccess.net/news.php où vous pourrez trouver de nombreux vers de Virgile, des paraboles de Démocrite et plein d'autres goodies.



Moi, fan de space op ? Vous n'y pensez pas !





SOUS LA LUNE DU CHASSEUR

Autre mod mutant, Under the Hunter's Moon se veut un hommage à Alien Versus Predator 2. Si cette chose fait partie de vos films cultes (vous avez le droit d'avoir très mauvais goût), sachez qu'il est en téléchargement sur Pmods (http://www.pmods.net/modlist/Under%20the%20Hunter's%20Moon_1831/). Bon, je vous avertis, c'est quand même l'histoire d'une bande de prédators qui décident de démontrer leur redoutable intelligence en résolvant des énigmes. En bonne espèce menacée, ces chers petits devront se frayer un chemin dans une pyramide truffée de pièges et d'humains. Le rendu graphique est sympathique, de nouvelles armes font leur apparition et le tout est conçu pour tourner sur Half-Life 2.





Voilà, la page Mods, c'est terminé pour ce mois-ci. Comme il m'a été très dur de résister à l'envie de faire un spécial Dawn of War – vu que ce mois-ci, c'est Games Workshop au menu – je vais quand même terminer en mentionnant deux projets de mods en cours, à savoir Tyranid Mod (http://tyranids.dowfiles.com/portal.php) et Witch Hunters - Adepta Sororitas (http://dofw.free.fr/phpBB2/index.php). Ah tout de suite, on se sent vachement mieux !

Tabula Rasa

BILAN AVANT LA SORTIE

APRÈS LE BÊTA-TEST DE CET ÉTÉ, AUSSI MOROSE QUE LE TEMPS, TABULA RASA REVIENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE. TOUJOURS EN PHASE BÊTA MAIS AVEC UN NOUVEAU CLIENT ET DES TONNES DE PATCHS. DE QUOI FAIRE CHANGER D'AVIS LE PLUS RÉFRACTAIRE D'ENTRE NOUS.



Une petite soucoupe volante, une lumière rouge... Y a plus qu'à accueillir les passagers à coups de fusil à pompe.



Bien plus que son concept ou son univers de science-fiction, c'est avant tout le gameplay de Tabula Rasa qui nous avait laissés de marbre, il y a quelques mois. On attendait de voir ce que NCsoft allait concocter pour améliorer ce MMO. Et pour tout vous dire, les nombreux octets des patchs ont porté leurs fruits. Aujourd'hui, Tabula Rasa s'avère nettement plus agréable à jouer. Déjà, la difficulté a été revue à la baisse. Ce qui permet d'évoluer dans les premiers niveaux de manière autonome sans être obligé de partir en mission en groupe sous peine de mourir à chaque pack de mob rencontré. Ensuite, de nombreux défauts ont été gommés.

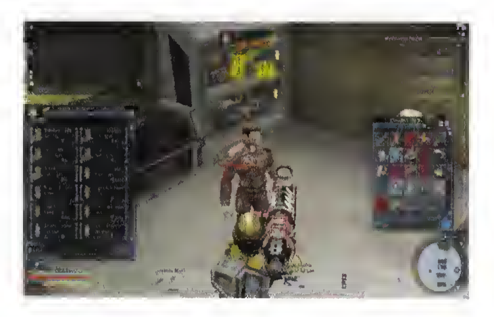
Efficace l'électricité, ça fait toujours son effet.



Il est enfin possible d'utiliser une trousse de soins directement de son inventaire et certains éléments du décor ont été largement retravaillés. Certes, ce sont des détails, mais c'est tout ce qui fait la différence pour donner un confort de jeu appréciable et concentrer le joueur sur le plaisir de découvrir l'environnement et l'évolution de son perso. Reste toujours ce système qui empêche de viser lorsqu'on ouvre l'inventaire, la feuille de perso et autre. Mais vu les améliorations apportées au titre, on arrive à passer outre.
Tous ces patchs ont aussi été l'occasion de jeter un œil à l'artisanat qui n'était simplement pas implémenté lors de nos premiers pas dans l'univers.

CHAMP DE FORCE FAIT MAIN

À l'instar de nombreux MMO, l'artisanat de Tabula Rasa n'est pas limité à certaines classes. Tout le monde peut donc choisir de créer des objets. Il faut simplement dépenser des points de compétences dans les branches de créations plutôt que dans ses pouvoirs



de classes. Un choix pas forcément évident, surtout dans les premiers niveaux. Il existe quatre catégories spécifiques pour se spécialiser en craft : Forcefields (champ de force et technologie de protection), Optics (système furtif, hologramme, laser, etc.), Explosives (le métier pas très fin pour tout faire sauter) et Medical (manipuler les produits pharmaceutiques pour vous retaper une santé). Pour créer un objet, rien de plus simple. Il faut une recette, les ingrédients qui vont bien et une « Crafting Station », sorte de forge disponible dans les lieux civilisés et qui permet de concevoir tout et n'importe quoi. Même s'il est possible de trifouiller dans l'artisanat pour réaliser ses premiers objets très tôt dans le jeu, reste à voir quel rôle aura le craft à haut niveau. Quoi qu'il en soit, à quelques semaines de la sortie, il était temps d'avoir une version de Tabula Rasa qui donne envie de continuer l'aventure : c'est chose faite. Le principal est évidemment de voir ce que ce MMO a dans le ventre sur la longueur et si la communauté répondra présente au lancement. Et ça, seul l'avenir nous le dira.

CYD

Sacred 2

Les premières gouttes de sang versées

SUITE À UNE PRÉSENTATION PAS FRANCHEMENT RÉUSSIE LORS DE LA GAMES CONVENTION DU MOIS D'AOÛT DERNIER, LES PETITS GARS D'ASCARON ONT DÉCIDÉ DE NE PAS RESTER SUR UN ÉCHEC. DIRECTION LES NOUVEAUX LOCAUX DE KOCH MEDIA, EN PLEIN CŒUR DE PARIS, POUR UNE NOUVELLE DÉMONSTRATION DE SACRED 2 ET SURTOUT POUR PARTICIPER À UNE SESSION DE JEU EN PVP.



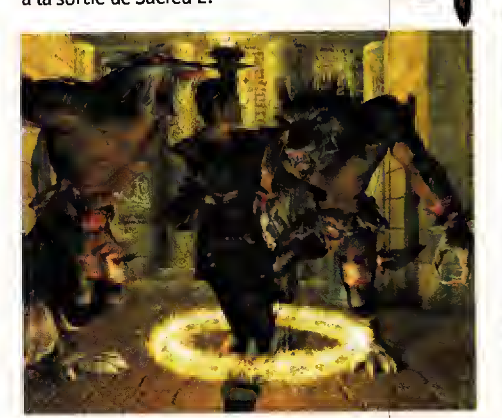
La boule de feu est encore un poil trop lente à se lancer pour espérer toucher un adversaire qui réagit au quart de tour.

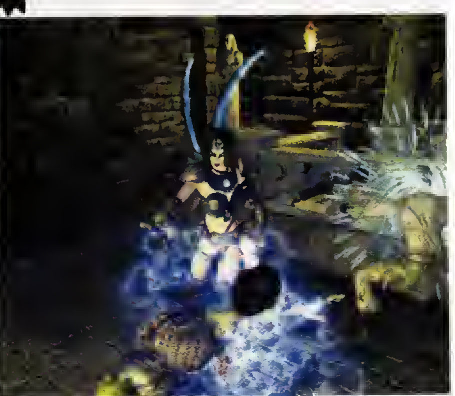
C'est Jens Eisheid (Marketing manager) et Heiko Tom Felde (Director Publishing) qui ont revêtu la veste de présentateur pour exposer une version de Sacred 2, encore loin d'être terminée. Jens explique d'ailleurs la méthode de développement d'Ascaron, histoire que tout le monde comprenne pourquoi rien n'est encore optimisé. Pour faire simple, sachez qu'il existe deux méthodes pour un développement : la première consiste à implémenter tous les points forts du soft, les sorts, les animations et autres dans un niveau complet pour ainsi dire tout à fait terminé (extreme programming). Souvent plus convaincant lors d'une démonstration, ne serait-ce que pour obtenir un financement. Reste à finir tous les niveaux du jeu par la suite. La deuxième méthode est de faire comme pour Sacred 2, c'est-à-dire développer les éléments du jeu en même temps, en optimisant l'ensemble au fil des mois. Malgré les explications fournies sur le solo, il faut se concentrer sur le multi. Du moins une partie de ce qu'il proposera à la sortie de Sacred 2.

PETITE BOUCHERIE ENTRE AMIS

Le mode sur lequel nous avons pu nous mettre amicalement sur la tronche était séparé en deux phases et proposait quatre personnages (le Seraphim, le Shadow Warrior, le High Elf et la Dryad).
La première partie de jeu dure environ trois minutes. Tous les protagonistes démarrent dans une grotte, au même endroit. Chacun doit tuer un maximum de monstres présents dans les environs afin de s'équiper. Ce sont les loots trouvés sur les cadavres de créatures qui permettent d'augmenter sa puissance pour la phase d'affrontement entre joueurs. Autant dire que le fairplay n'est pas de mise. Et vas-y que je te ninja ta potion de vie, que j'achève ton monstre, etc. Tout ça pour être premier au classement et rayonner d'une aura jaune.
Celui qui arrive à cumuler dix objets durant cette phase de préparation aura droit à une boule de feu trois fois plus puissante que ses adversaires, un atout non négligeable. Une fois ce tour de chauffe terminé, les quatre joueurs sont propulsés dans une arène où ils doivent s'entretuer pendant une minute. La mort du personnage ne vous place pas sur la touche, chaque respawn est l'occasion de se venger du petit malin qui vous a éventré. Le gagnant est naturellement celui qui a cumulé le plus de points à la fin de la partie. L'idée est plutôt amusante, surtout pour des parties éclair sans prise de tête. Dans les faits, il est bien trop tôt pour juger radicalement cette session de jeu. On sent que les développeurs ont encore pas mal de boulot pour rendre les combats plus précis et plus intuitifs mais tout ça semble vraiment prometteur.

CYD







Dites, si j'étripe les gentils cerfs là derrière, ça file de l'xp ?

Les nouvelles compositions Counter-Strike

COMME TOUS LES ANS EN SEPTEMBRE, AVEC L'APPROCHE IMMINENTE DES QUALIFICATIONS POUR LES WORLD CYBER GAMES, QUI SE DÉROULERONT CETTE ANNÉE À SEATTLE, LES ÉQUIPES FRANÇAISES DOIVENT S'EMPRESSER D'ANNONCER LEUR NOUVEAU LINE-UP POUR LA SAISON 2007-2008.

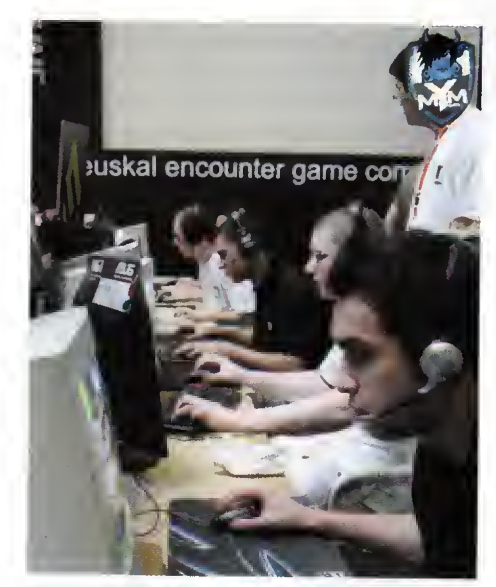


Les emuLate ! lors de leur victoire aux WCG.fr 2006.

L'année dernière, la bataille avait été rude aux WCG France. Elle s'était soldée par une victoire d'emuLate ! sur goodgame (2 maps à 1), les qualifiant ainsi pour Monza, en Italie. D'ailleurs cette finale avait été un déclic pour l'équipe en vue du moment puisque, après ce tournoi, emuLate! a réalisé une saison de grande classe en finissant premier à la Coupe de France et récemment troisième en Espagne pour la GameGune.
Cette année, les gagnants se rendront à Seattle, rien de tel qu'un gros voyage pour souder un groupe. Même si les équipes ne seront donc pas préparées au mieux, pour ce premier tournoi de l'année, les vainqueurs auront un gros avantage psychologique pour toute la saison à venir.

LES FAVORIS

Les incontestables favoris sont bien sûr emuLate! qui ont réussi le rare exploit de garder les cinq mêmes joueurs pendant plus d'un an. Ils repartent pour une nouvelle saison avec un gros capital confiance et des bases stratégiques plus que posées. Mais plusieurs équipes pourraient venir les inquiéter, à commencer par ceux qui font couler beaucoup d'encre depuis le début de l'été : mushkin.
Le feuilleton se déroule pour l'instant en deux épisodes. Un premier où l'on apprenait que les joueurs d'atLanteam quittaient leur structure pour rejoindre mushkin, nouvelle équipe au nom d'une marque allemande de hardware qui souhaite se développer en France. Puis un deuxième à la fin du mois d'août, dans lequel on nous informait que la première structure salariant ses joueurs en France



XP3, TDSI et geno accueillent OliGan et Blqcko chez mushkin.


MaYeRs, OliGan, Blqcko et Dr.Crow ne porteront plus du rouge cette saison.

devait se séparer de MonsteR et ferg, le premier pour des raisons d'incompatibilités avec ses partenaires et le second devant retourner en Australie. Ces départs firent place au gros transfert de l'intersaison, l'arrivée des deux anciens goodgame Blqcko et OliGan, ce dernier étant considéré comme le meilleur joueur français depuis plusieurs années.

LES CHALLENGERS

Même si beaucoup de gens attendent cette confrontation, ce n'est pas du tout le point de vue des challengers qui pourraient bien venir semer le trouble dans ces qualifications. La nouvelle équipe aAa tout d'abord, menée par Bisou qui, on le sait, pousse bien souvent ses joueurs au-delà des attentes de chacun. Avec les recrues annoncées fin août, que sont

Interview de D4 | MAYERS

JOYSTICK: SALUT MAYO, CELA COMMENÇAIT À FAIRE UN SACRÉ BOUT DE TEMPS QUE TU PORTAIS LES COULEURS DE GOODGAME, COMMENT S'EST FAITE LA PRISE DE CONTACT AVEC DIMENSION 4?
MaYeRs : La prise de contact s'est faite directement après le Mondial du Gaming (ESWC) via KaRa et YoRLiN, car la communauté CS savait d'ores et déjà que GoodGame ne continuerait pas après ce dernier tournoi.

APRÈS LA CORÉE, SAN FRANCISCO ET SINGAPOUR, COMPTES-TU VISITER SEATTLE GRÂCE AUX WCG?
Je suis conscient de la jeunesse de notre équipe et par conséquent du manque de préparation comparé à nos équipes rivales (aAa, mushkin et emuLate !). Néanmoins, je crois en notre potentiel, ainsi qu'en la combativité de chacun de nos joueurs. Et puis, en compétition, tout peut arriver !



Blqcko rejoint mushkin avec de grosses ambitions.



Les dimension 4 auront un tout autre visage qu'à la Gamers Assembly 2007.

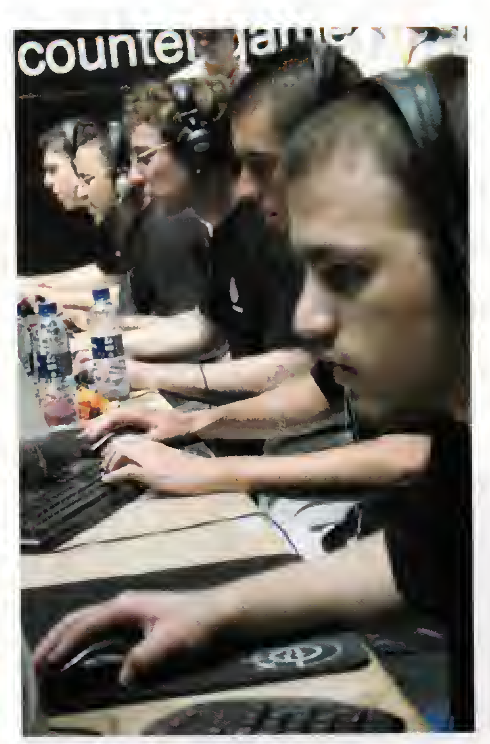
Interview de [M]BLACKNIGHT

JOYSTICK: TU VIENS DE REJOINDRE LA PROMETTEUSE ÉQUIPE DE MILLENIUM EN QUITTANT AAA À L'INTERSAISON, QU'EST-CE QUI T'A POUSSÉ À FAIRE CE CHOIX?

[M]Blacknight: Je n'ai pas vraiment quitté aAa mais plutôt été évincé même si je n'ai pas insisté pour rester, il y avait des divergences de point de vue entre certains joueurs dans le jeu qui ont fait que des changements étaient nécessaires. Cela dit, je ne suis pas du tout déçu, bien au contraire, Millenium est une structure qui va prendre une ampleur énorme en France avec un encadrement et des partenaires de premier choix.

PENSES-TU QUE VOUS POURREZ INQUIÉTER LES TÉNORS DE LA SCÈNE FRANÇAISE DÈS CE DÉBUT DE SAISON?

Il est évident que nous nous entraînons avec l'objectif d'être les meilleurs! Bien sûr, les WCG étant la première compétition de l'année, il est toujours très difficile de jauger son niveau et celui des adversaires.



Les aAa changent aussi de visage.

JES et dafunk, c'est une composition à très forts caractères qui risque d'être explosive. Attention aussi aux dimension4, qui n'ont pas encore annoncé leur mouture pour la saison à venir mais une équipe « mix » spécialement montée pour ces qualifications. Aux côtés des anciens KaRa et Scarium, viendront s'ajouter une fois de plus deux anciens goodgame, Dr.Crow et l'incontournable MaYeRs, mais aussi l'une des révélations 2006, le jeune KwD. Il faudra ensuite compter sur des équipes comme Millenium ou BTR, qui peuvent surprendre. Un tournoi où l'on attendra donc la confirmation d'emuLate! Quoi qu'il arrive, le vainqueur représentera son pays à Seattle!

BALDOURS

Remerciements photos: esportsfrance.com, goodgame.fr et team-aaa.com

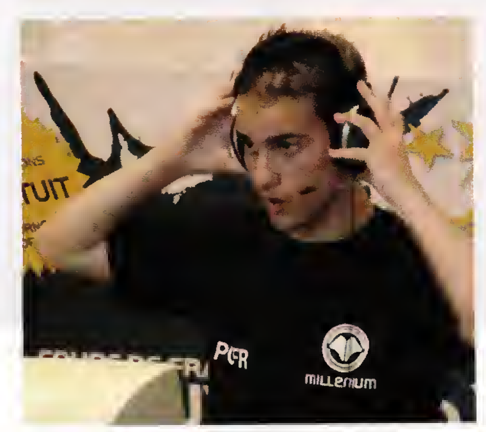
Interview de MUSHKIN BLQCKO

JOYSTICK: AVEC UNE ÉQUIPE TRÈS IMPRESSIONNANTE SUR LE PAPIER, MUSHKIN VA ÊTRE L'OBJET DE TOUS LES REGARDS LORS DE CETTE ÉDITION DES WCG. COMMENT TON ÉQUIPE VIT L'AVANT-COMPÉTITION?

mushkin Blqcko: Nous le vivons plutôt bien. Être l'équipe la plus attendue ne nous donne pas trop de pression supplémentaire pour l'instant.

VOUS IMPOSEZ-VOUS UN OBJECTIF DE VICTOIRE, MALGRÉ UN TEMPS DE PRÉPARATION ASSEZ COURT EN COMPARAISON DE CELUI DES EMULATE! QUI JOUENT ENSEMBLE DEPUIS UN AN?

Peut-être vais-je jouer un peu sur les mots en disant ça, mais victoire comme objectif imposé est un peu fort comme terme, je dirais plutôt que nous visons fermement la victoire. Effectivement, nous avons un temps de préparation considérablement plus court que celui des autres équipes présentes, à cause des vacances de certains joueurs.



KwD saura-t-il être aussi impressionnant que la saison dernière?



Beaucoup de changements sur la scène française pour ce début de saison.

World of WarCraft

SpiriT et aAa, futurs rois de l'arène ?

APRÈS AVOIR DÉMOCRATISÉ LE MMO AVEC WOLRD OF WARCRAFT, BLIZZARD TENTE D'AMENER SON BÉBÉ SOUS LES PROJECTEURS DU SPORT ÉLECTRONIQUE. PRIX FARAMINEUX, GLOIRE ET COMPÉTITION SONT SUFFISAMMENT D'ÉLÉMENTS POUR POUSSER DES GUILDES RENOMMÉES À S'ENGAGER VERS UNE AUTRE VOIE. RENCONTRE AVEC HERBALISER, QUI NOUS RACONTE LE NOUVEAU VIRAGE QUE PREND LA GUILDE SPIRIT (EX-WAR LEGEND) EN PARTENARIAT AVEC LES POPULAIRES AAA.



On t'a repéré l'orc, au fond qui essaye de sauter pour voler la vedette aux autres, c'est mal !



C'est la rentrée, la guilde SpiriT fraîchement créée n'échappe pas à la photo de classe.







Joystick : Peux-tu nous parler de la création et du parcours des WoR LegenD ?

Herbaliser : WaR LegenD a été créée pendant l'été 2000 sur T4C (NDLR : La Quatrième Prophétie) par Thief. Cette guilde possédait déjà les fondements d'une équipe PvP. Elle est ensuite passée par DAOC, où elle a pu se faire connaître et reconnaître de ses pairs, sans oublier une brève apparition sur le jeu Planetside. Puis WaR LegenD a migré vers World of WarCraft. Dès le début, les WL ont affiché leurs ambitions via des phases de levelling conséquentes, en alignant les plus hauts niveaux sur les bêtas, et en commençant le jeu avec le premier niveau 60 européen ainsi que le premier « kill » d'Onyxia. Avec l'arrivée des Champs de Bataille, WL s'est fixé un objectif : se hisser au hit parade des équipes PvP. Et dans ce domaine, l'équipe a rapidement fait ses preuves avec le premier rang 14 de la horde sur Archimonde, tout en ayant une très forte présence avec des résultats excellents.

Cependant, il n'y avait aucun réel défi pour une guilde en Champs de Bataille, puisque aucun classement n'était prévu. WL s'est alors penché sur le PvE, avec des résultats corrects mais obtenus davantage par nécessité d'entretenir un objectif de groupe que par plaisir comme cela pouvait être le cas en PvP. Au final, cela n'a pas empêché certains d'entre nous d'y prendre goût :)

Est-ce que l'arrivée de l'extension Burning Crusade a changé vos habitudes ?

Avec l'annonce de Burning Crusade et surtout des arènes, la guilde a lâché le PvE plusieurs mois à l'avance, pour faire ce qui lui plaisait le plus : du PvP. Via des équipes de cinq, les joueurs se sont entraînés régulièrement jusqu'à ce que l'extension de Blizzard arrive, et avec elle le tournoi mondial et ses phases qualificatives par corps de bataille. WL a assez bien démarré cette phase, avec six équipes dans le TOP 20 dès les premières semaines. La suite est moins radieuse : la formation échoue de peu pour l'étape suivante, malgré une équipe bien placée à quelques jours de l'échéance. Suite à cet échec, WL se dissout pour, pourra-t-on dire, « manque de résultats ».

Quels sont vos projets après la dissolution des WoR LegenD ?

Certains d'entre nous, comme beaucoup sans nul doute, n'aiment pas les échecs, et pour les plus motivés, le souhait de rebondir sur de nouvelles bases via une autre guilde a émergé. Ainsi naquit SpiriT. Emmenée par d'anciens WaR LegenD en tant qu'officiers (Hyunk, Judge, Imo, Thornd, Drijoka et moi-même), notre formation a pris soin de démarrer modestement, avec des bases très stables. En parallèle, l'un des officiers a essayé de débaucher des partenariats afin de créer un projet d'envergure à la hauteur du futur que peut se forger un jeu aussi pratiqué que World of WarCraft dans le monde du sport électronique.

C'est ainsi que nous sommes rapidement entrés en contact avec la plus grande structure française dans ce domaine : aAa (against All authority). Le courant est vite passé entre Sunscorcher, le leader de la




Nouvelle chanson elfe : promenons-nous dans les bois, pendant que les chamy n'y sont pas...


Les épaulettes kikou qui brillent et le bébé murloc qui va bien, de quoi ne pas passer inaperçu en ville.

formation, et nous. Nous nous sommes mis au travail assez vite, œuvrant pour un projet mené de A à Z dès juin 2007.

Avez-vous déjà prévu une sorte de « team parfaite » ?

La guilde aAa en jeu rassemble une trentaine de joueurs, qui sont tous susceptibles de représenter une team aAa lors d'une compétition. D'ailleurs, ils font tous partie d'équipes d'arène (2v2, 3v3, 5v5) et jouent dans le ladder permanent de Blizzard.

Concernant le ladder « championnat IG », la « team parfaite » n'existe pas en arène, bien sûr, il faut avoir un équilibre dans les différentes classes mais il faut avant tout un très bon jeu d'équipe et personnel. Il existe toujours une équipe que l'on pourrait qualifier d'« à la mode » mais l'expérience nous a montré que la composition était bien loin de tout faire. Même s'il existe certains déséquilibres, les compositions performantes sont très variées à partir du moment où l'équipe possède un paladin, tout du moins pour le 5v5. Concernant le 3v3 (et le 2v2), il est certain qu'il existe des classes moins avantagées, on pourrait penser au chaman et chasseur. Et, bien évidemment, contre un type d'équipe, il est toujours possible d'aligner une « contre-équipe » dans ce format de compétition, c'est pourquoi pour une compétition en format trois contre trois, nous allons par exemple envoyer cinq joueurs pour pouvoir s'adapter aux équipes adverses.

Comment se déroulent les entraînements, les méthodes pour que chacun améliore son jeu, son template, etc. ?

Il n'y a pas vraiment d'entraînements comme on peut le concevoir dans un sport à haut niveau (même si c'est quelque chose de tout à fait envisageable et envisagé). Chaque membre s'entraîne directement en jouant avec ses teams et ses coéquipiers dans la compétition permanente de Blizzard. Nous ne recrutons de toute façon que des joueurs ou des équipes déjà très expérimentées en PvP. Après chaque match, les équipes font un débriefing pour





analyser ce qui s'est passé et ce qu'il est possible d'améliorer que ce soit sur la tactique, le placement ou bien le template utilisé par les membres de cette équipe. En fin de soirée, nos équipes se retrouvent et discutent des matchs joués afin de faire un bilan et se donner des conseils. Les joueurs et le staff responsable qui ne participaient pas ont la possibilité d'écouter les équipes en action afin de pouvoir amener une opinion extérieure, sans compter qu'il est important de jouer le plus souvent possible afin d'améliorer le « teamplay » qui reste la clé de la réussite. Nous réfléchissons à d'autres moyens de nous perfectionner par la vidéo ou des séances d'entraînements extérieurs, mais ce n'est pas encore à l'ordre du jour.

Avec ce virage vers l'esport, comment va se passer l'arrivée d'autres MMO au sein de la guilde ? Une portie d'entre vous ira tâter le terrain sur du Warhammer online, Aion ou Age of Conan pour voir le potentiel pro du PvP ou bien vous vous concentrez sur WoW ?

Nous sommes tombés dans WoW il y a deux ans et demi, nous sommes cependant et avant tout des passionnés de MMORPG c'est pourquoi nous suivons de près les jeux à venir et notamment ceux qui pourraient avoir une vocation PvP et « esportive ». Certaines de nos très proches connaissances testent d'ailleurs actuellement bon nombre de ceux-ci. Cependant, nous pensons que WoW a encore de beaux jours devant lui et un énorme potentiel si Blizzard s'investit encore plus dans les compétitions à venir et dans le contenu de son jeu.

Toutefois, pour qu'une organisation devienne performante sur un MMO, y lancer ses joueurs dès les premiers jours de la sortie du jeu est un énorme avantage et, nous en mesurons toute l'importance, c'est donc un choix crucial que de se projeter sur telle ou telle plate-forme.

Une nouvelle structure, de nouveaux objectifs, l'avenir se présente plutôt bien alors ?

Notre première échéance devait être l'étape des WSVG à Londres. Malheureusement celle-ci a été annulée mais nous serons présents lors des prochains événements. C'est une nouvelle aventure qui se profile devant nous, et c'est avec plein de motivation que nous ferons tout notre possible pour relever le défi, et faire honneur à un blason tant convoité :)

Cyd

WoW : LES ADDS-ON QUI FACILITENT LA VIE !

UN ADD-ON, C'EST UN PETIT PROGRAMME ANNEXE QUI VIENT SE GREFFER DANS VOTRE CLIENT WORLD OF WARCRAFT POUR AJOUTER DES FONCTIONS SUPPLÉMENTAIRES. IL EN EXISTE QUELQUES CENTAINES : VOICI NOTRE SÉLECTION DES PLUS UTILES, VALABLES POUR TOUTES LES CLASSES DE PERSONNAGES, TRIÉS SELON VOS HABITUDES.



Auctioneer

AUCTIONEER
CLASSIFICATION: Hardcore

L'ami des spéculateurs ! Comme un bon courtier, Auctioneer scanne pour vous l'Hôtel des ventes de votre serveur et vous indique les prix moyens par objet, le maxima/minima, le nombre d'items en vente... dès que vous vous connectez ou que vous cliquez sur son icone. Avec les jours, vous pourrez ainsi vous constituer une solide base de données concernant les prix pratiqués sur votre serveur et ainsi optimiser au mieux vos transactions. À noter qu'il indique aussi les prix de rachat pratiqués par les PNJ pour la plupart des objets.

SW STATS
CLASSIFICATION: Casual/Hardcore

Aussi surnommé kikimeter, cet add-on affiche les dégâts et les soins effectués pendant un raid, une instance ou simplement en PvE. Via une jolie et lisible interface, vous pouvez visualiser votre DPS, celui d'une classe en particulier ou d'un groupe de joueurs. Idem pour les soins. L'outil parfait pour celui qui veut se la péter en affichant son classement en sortie d'instance. Imparable pour repérer ceux qui n'en branlent pas une !


SW Stats

CT RAIDASSIST
CLASSIFICATION: Hardcore

Pas funky pour deux ronds, ce gros add-on permet d'afficher plein de renseignements utiles en raid comme les barres de vie/mana/combo/rage de tout le monde par groupe ou par classe, le pourcentage de mana ou de vie total du raid, savoir quels sont les buffs et les debuffs appliqués sur les groupes, déterminer l'ordre des tanks... Du sérieux, testé et approuvé par toutes les grandes guildes.

ITEM RACK
CLASSIFICATION: Casual

Un patch prochain devrait reprendre les fonctionnalités de cet excellent module, qui demande juste un peu d'attention au moment du paramétrage. Il sert à changer son équipement sans avoir à ouvrir les sacs ! Selon vos paramètres, vous pourrez ainsi permuter une ou plusieurs pièces de matos (bijoux, partie d'armure, armes...) en un seul clic.
Il peut se déclencher sur commande ou selon les événements du jeu, par exemple en vous équipant de tout votre matériel Résistance Feu devant un boss du Cœur du Magma. Amis chasseurs, sachez que vous pouvez pré-programmer ItemRack pour qu'il fonctionne après chaque Feindre la Mort réussi !


Item Rack



COMMENT ÇA MARCHE ?

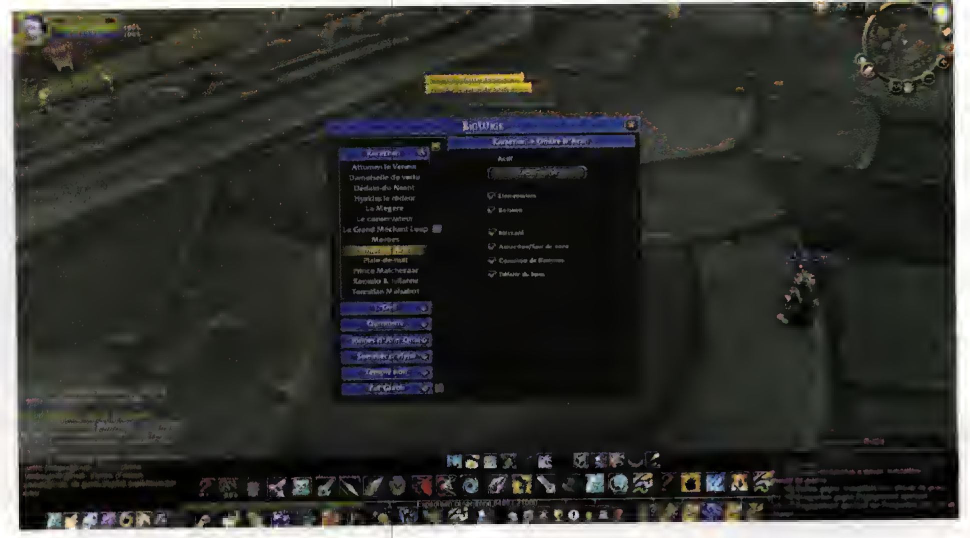


Pas difficile de les trouver : le site www.curse.com centralise tout !
Sauf indication contraire, tous ces adds-on s'installent très simplement : il suffit de glisser le répertoire dans votre dossier World of WarCraft\Interface\AddOns. Connectez-vous ensuite sur votre serveur et, à l'écran de sélection de personnage, cliquez sur le bouton Addons et validez l'activation du module. Vous ne pouvez pas rajouter des adds-on en cours de jeu : vous devrez vous déconnecter/reconnecter le cas échéant.
Concernant les mises à jour, sachez qu'il faut vérifier la compatibilité lors de chaque patch du jeu et télécharger éventuellement la nouvelle version. Les adds-on disponibles sur le site http://files.wowace.com/ se mettent à jour automatiquement mais mieux vaut ne pas être fainéant et le faire à la main pour éviter les mauvaises surprises...

OMEN
CLASSIFICATION: Hardcore

Un outil qui permet de déterminer votre niveau de


Omen



La config d'Omen

menace (aggro) sur un monstre par rapport aux autres membres de votre groupe. Il faut que tous les joueurs aient la MÊME version d'Omen pour que les mesures soient exactes ! Plus souple que KTM Threat Meter et consommant beaucoup moins de RAM, Omen est en plus joli à regarder et balance des messages en grosses lettres vous informant d'une prise d'aggro.

Cartographe



BIGWIGS

CLASSIFICATION: n00b

Le rêve de tout raid leader ou joueur un peu fainéant qui n'a pas bien bossé ses stratégies : Bigwigs annonce les attaques des boss ainsi que le temps restant entre deux attaques spéciales, compétences...
Ça mâche complètement le travail du lead et fonctionne sur tous les boss de raid et d'instance. Il se lance automatiquement dès l'entrée dans une zone. Il faut cependant que tous les membres du groupe aient la même version. Attention, en cas de coup de lag, les annonces peuvent être décalées : utilisez-le davantage comme un outil préventif que comme solution miracle.

CT MAILMOD

CLASSIFICATION: n00b

Que voilà un petit truc bien pratique qui fait gagner de précieuses secondes ! Ou comment envoyer (ou ouvrir) en un seul clic une douzaine, ou plus, de messages avec un objet attaché. C'est bête comme tout à utiliser mais une fois que l'on y a goûté, impossible de revenir en arrière ! Pratique pour la gestion des mules.

CARTOGRAPHE

CLASSIFICATION: n00b

Ce n'est pas vraiment un add-on, vu que ce programme peut être lancé indépendamment de WoW : il s'installe comme n'importe quel programme de base pour Windows. Carto permet de générer une carte de tous les lieux WoW et de Burning Crusade, attention les instances demandent l'ajout d'un plug-in supplémentaire appelé Wowmapper. Il est ensuite possible de chercher n'importe quel PNJ, lieu ou objectif de quête, créature, ressource... en zoomant sur la carte ou en utilisant le moteur de recherche inclus. Fini les heures passées à tourner en rond pour valider une quête !

POPLOOT/LOOTUP

CLASSIFICATION: Casual

L'un des meilleurs adds-on de forum disponible est français, on tire notre chapeau à l'ami Arbizon et son équipe pour leur ingéniosité. Le reste du monde nous envie ce petit système, simplement génial, de balise de forum qui permet, en glissant le curseur de la souris sur son nom, d'afficher les caractéristiques de n'importe quel objet, recette, arme, set... ainsi que les composants nécessaires pour le fabriquer, si besoin. Son seul défaut est d'être tributaire d'une base de données : si elle plante ou est surchargée, ça peut ne pas marcher, mais c'est rare !

ATLAS

CLASSIFICATION: Casual

Installation identique à celle de Cartographe. Les maps de toutes les instances, l'emplacement de tous les boss ainsi que leur table de loot, le tout sans quitter la partie ? C'est possible, merci Atlas ! Un poil lourd mais terriblement pratique pour ceux qui se perdent systématiquement dans les instances ou les villes. Il faut télécharger des packs de cartes pour disposer de l'intégralité du contenu. Ça reste toujours le bordel à Karazhan cependant... arrêter les AFK et bien suivre son groupe reste la meilleure façon de ne pas se perdre !

Styx

MailMod



Second Life
WASTELANDS

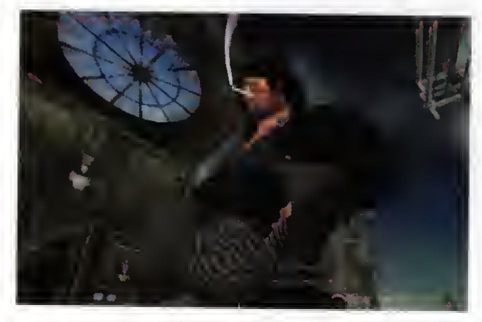
IL PARAÎT QUE DANS SECOND LIFE, IL Y A DES BORDELS À TOUS LES COINS DE RUE, DES CASINOS OU DES STANDS DE GRANDES MARQUES. PERSONNELLEMENT, JE NE SUIS PAS TROP AU COURANT : PLUTÔT QUE DE FOUILLER LES ORDURES, JE PRÉFÈRE DÉCOUVRIR LES MINI-MMO NICHÉS DANS CERTAINS RECOINS DE LA GRILLE.


Wyeth Greene, architecte et mentor à ses heures perdues.


NeoBokrug, le maître des lieux.


Scrim est roleplayer et DJ. Il mixe sur de l'ambiant electro et de la house.





En foulant le sol de Wastelands, j'ai comme l'impression de débarquer en plein Fallout in progress. Sur ma gauche, un couple cyborg/androïde finit de poser les premières fondations d'une tanière à boulons. J'arrive ensuite devant le Far Pit, le bar où je me trouvais la nuit dernière à boire des Nuka Cola en compagnie d'un mutant verdâtre complètement shooté, avant d'atteindre le pied de la Grande Fissure. Cicatrice à ciel ouvert. Blessure géante dans le flanc du Metaverse.

ACCUEILLI À BRAS OUVERTS ET LA BATTE AU POING

Les punks m'ont vu. Ceux qui zonaient près de la corniche. À tous les coups, ils se croient dans un remake de Mad Max et me veulent dans le rôle du mec qu'on étripe avec des épingles à nourrice. Je leur couperais bien une jambe ou deux pour leur apprendre le respect, mais faute de tronçonneuse, j'opte pour la technique du couard : se barrer à toute vitesse dans les airs. J'en profite pour parcourir le Sim en vue aérienne. Immeubles à moitié effondrés, flaques de substance verdâtre, vieilles bagnoles rouillées. Et puis il y a ce crabe géant. En atterrissant aux pieds de l'énorme bête, j'aperçois Mollyblue, mon premier contact Wastelands. Ça tombe bien, elle devait me présenter du monde. Et là je suis servi : il y a Scrim et Nitron, deux DJ actifs sur radio Wastelands ; Wyeth Greene, un tribal architecte bien barré et Mathias Gould, un arpenteur des steppes. Tout ce bon monde m'accueille à bras ouverts, me fait visiter l'imprimerie du canard du coin, deux trois squats persos, un studio de mix et un bunker enterré six pieds sous terre. Ils me présentent enfin le seigneur de ces lieux, NeoBokrug.

RP VERSUS SKILL

O.K., c'est vrai, le cyborg a un nom à coucher dehors. Mais c'est quand même grâce à lui que Wastelands existe, alors ça lui donne un joker. Il m'explique que la réalisation de ce Sim (il en existe quatre à l'heure actuelle) lui a pris trois mois de développement, avec l'aide de quatre autres personnes, des professionnels SL pour la plupart, actifs dans des groupes comme The Electric Sheep Company : « J'ai toujours aimé le post-apo, les décharges, les choses cassées, les bâtiments abandonnés. Ce qui m'a inspiré Wastelands ? Principalement un épisode de La Quatrième Dimension appelée Time enough last ». Damned ! Moi qui pensais qu'il s'agissait d'un fan de Fallout. Le gars n'y a même pas joué ! Va falloir réviser mon approche, le jour où je reviendrai avec une skin de survivant pour la survie en milieu désertique. Parce que, ici, être joueur, ce n'est pas forcément être gamer. La performance compte moins que la qualité du roleplay. Et pour se faire respecter, mieux vaut savoir créer son propre canon scié qu'avoir 50 h de raid dans le baluchon.

TUTTLE


Nitron Xi, un autre DJ sur Wastelands. Son trip, c'est plutôt le trip-hop hardcore.

ABONNEZ-VOUS À Joystick !

	Joystick (1 an/13 n°)	84,50 €*
+	Le jeu TOM CLANCY'S RAINBOW SIX© VEGAS	49,99 €**
	Total	~~134,49 €~~



POUR VOUS **79€** SEULEMENT

soit + de 40 % de réduction !



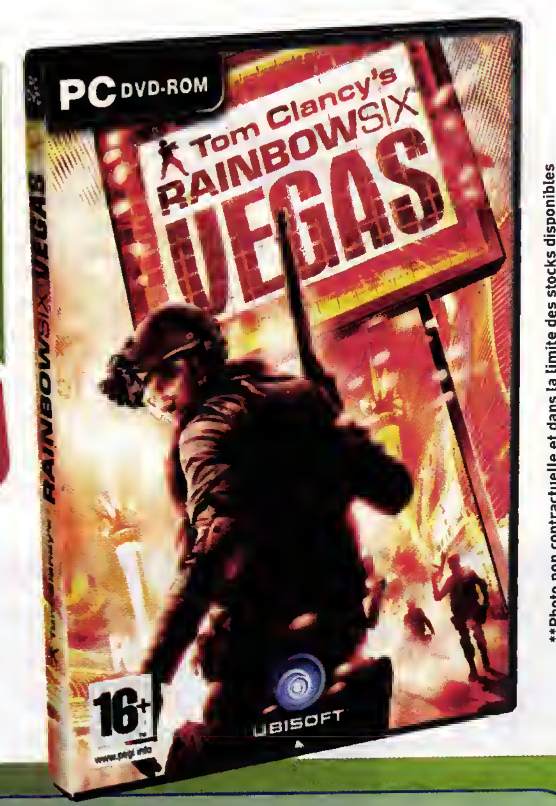


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

UBISOFT

Menez l'équipe Rainbow dans la fameuse ville de Las Vegas et stoppez au plus vite la menace terroriste avant qu'il ne soit trop tard !

ULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P199

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°S** **+ le jeu** TOM CLANCY'S **RAINBOW SIX© VEGAS** pour **79€** au lieu de **134,49 €***.

le joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ CB n° ____ ____ ____ ____
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ____
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: ____ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: ____ ____ ____

* Champs obligatoires

our mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
uelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

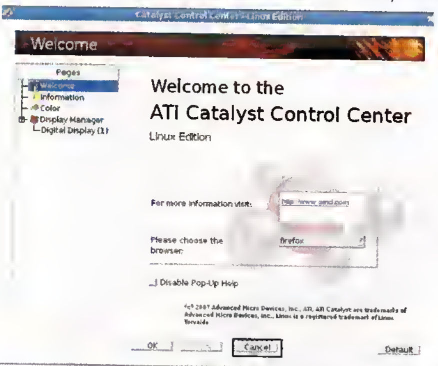
❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**

Future

haque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). Vous pouvez acquérir le jeu "TOM CLANCY'S RAINBOW SIX© VEGAS" au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées à traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Faut être open...

C'est en tout cas ce qu'ont dû se dire les gens d'AMD qui ont décidé d'ouvrir un peu leurs drivers sous Linux ! Enfin attention, il s'agit de la part d'AMD d'offrir à des développeurs de la communauté Open Source les documentations techniques nécessaires pour toutes leurs cartes graphiques, y compris les dernières en date. Ce qui permettrait en théorie à des équipes de passionnées de nous proposer des drivers Linux « alternatifs », non seulement pour la partie 2D mais également pour la partie 3D. De quoi réjouir nos lecteurs fans de Linux, même s'il ne faudra pas attendre de miracles. Le volume de documentation à ingurgiter risque d'être bien indigeste et il faudra beaucoup plus que de la motivation pour arriver à quoi que ce soit. Sur le pourquoi de cette décision, c'est plus flou. Certains pensent qu'AMD suit les traces d'Intel qui ouvre déjà ses drivers 3D à la communauté Open Source, pendant que de très mauvaises langues disent qu'ATI se débarrasse par cette jolie pirouette du « problème » Linux. Et à Joystick ? On se dit surtout qu'ils feraient mieux de réduire le temps de chargement de leurs « Catalyst Control Center » sous Windows...



Vite, la suite

Avec le succès éclatant des cartes d'accélération PhysX et la panoplie de jeu non moins éclatante qui les supportent, nous étions impatients de voir ce que son auteur, Ageia, nous préparait. Il s'agit ni plus ni moins de deux puces avec pour commencer une déclinaison mobile de l'actuel PhysX, attendue il faut le dire, par le monde entier (et peut-être même au-delà). Et pour bien prouver leur engagement dans cette voie pleine d'avenir et pas du tout mise en péril par l'arrivée des processeurs multicores, Ageia prépare un PhysX 2 ! Et si l'on en croit les photos volées par nos confrères asiatiques, le tout supporterait le concept du multi-PPU, pour pouvoir nous vendre plusieurs cartes physiques à chacun ! On leur souhaite d'en vendre autant que les premiers PhysX ! Vraiment.



La P1 d'Asus s'est vendue à plusieurs (censuré) d'exemplaires.

L'Edito

Ça y est ! Après de longs mois de retard, AMD a enfin réussi à sortir le successeur de son Athlon. Bon, pour l'instant ce « K10 » reste réservé au monde des serveurs mais l'on attend beaucoup de ces processeurs qui seront disponibles pour nous à la fin de l'année en déclinaison double et quadruple cœur. D'ailleurs, on vous a préparé un petit dossier sur ce sujet histoire de vous mettre l'eau à la bouche...

La terre du milieu

La Radeon HD 2900 XT est particulièrement isolée pour l'instant dans la gamme d'ATI...

Nos amis de chez ATI et Nvidia ont un point commun en ce moment. Un certain trou dans leurs gammes, particulièrement au milieu. C'est que, entre une GeForce 8600 GTS (un poil trop chère à notre goût) et une (excellente) 8800 GTS, la marge de performance est énorme. C'est encore pire chez ATI qui passe du coq à l'âne avec sa Radeon HD 2600 XT et sa 2900 XT avec un écart de prix tellement grand que je n'ai pas assez de doigts pour le compter. Du coup, il va falloir combler ces trous avec, chez Nvidia, un G92 qui devrait normalement s'appeler 8700 (c'est qu'entre 8600 et 8800, leur choix est assez limité).

Les rumeurs parlent de 64 unités de calcul (contre 96 pour une 8800 GTS) et l'on en restera là pour les spéculations. Chez ATI, en plus d'un 2900 Pro basé sur un demi R600, AMD a dans ses cartons un RV670 qui pourrait, si la logique est respectée, porter le nom de 2950 Pro. On leur souhaitera autant de succès qu'avec la X1950 Pro.



AMD_2

Deux nouveaux départs à signaler du côté d'AMD, et non des moindres. Après celui de Dave Orton (l'ancien patron d'ATI), il s'agit d'Henri Richard, considéré par beaucoup comme le bras droit du grand patron Hector Ruiz. Un départ surprenant puisque le charmant Hector indiquait vouloir « changer de voie » après son départ. Dans la pratique, il se retrouve chez Freescale, une petite société de microprocesseurs située à quelques pas des bureaux texans d'AMD. Et comme un départ ne se fait jamais seul, c'est le non moins sympathique Rick Hergberg qui s'en va. Ce dernier paye probablement le lancement douloureux des Radeon HD (il était responsable de toutes les choses ATI). Deux vice-présidents qui partent d'un coup, cela va faire un trou. Départs choisis ou départs forcés ? C'est une bonne question et l'on peut se demander si le sémillant Hector n'aurait pas décidé de faire un bon gros coup de ménage de printemps. Sauf que l'on est encore en été, mais franchement on ne blâmera personne de confondre les saisons...



Lèse-majesté

Oh les coquins ! Après avoir imposé leur vision du 64 bits à Intel, voilà que les petits gars d'AMD en remettent une couche. Et une sacrée puisqu'ils viennent mettre en ligne leurs instructions SSE5. Il s'agit d'un jeu d'instruction étendu prévu pour des puces qui verront le jour en 2009. Le hic, c'est que jusqu'ici, les quatre premières versions de SSE ont été créées par Intel et qu'on se demande franchement comment ces autres petits gars vont réagir à cette nouvelle pique. Le plus amusant, c'est que les instructions proposées sont plutôt intéressantes, elles étendent le concept du SSE original en ajoutant la possibilité de travailler sur plus de deux opérandes (2+3+4 par exemple contient trois opérandes). Quid de l'accueil des développeurs ? On est allé chercher pour vous les réactions des auteurs de x264, le logiciel d'encodage vidéo le plus sexy du moment qui admet être assez enthousiaste pour cinq des quarante-six instructions, sous réserve que leurs performances soient fortes (ce qui, selon lui, n'était pas le cas de certaines instructions SSE3 dans les Core 2). Intel va-t-il faire un procès à AMD pour concurrence déloyale ? Les Nehelem introduiront-ils le SSE6 ? Yavin retirera-t-il son casque en 2008 ? La réponse dans un prochain numéro...

Toujours plus durs



En attendant, les 7200.11 sont toujours équipés d'un pathétique 16 Mo de cache...

Alors que l'on attend toujours de voir arriver des disques durs « hybrides » composés de mémoire flash et de plateaux pour nos utilisations journalières de joueurs, Seagate annonce son entrée sur le marché des disques conçus uniquement à base de mémoire flash. Le tout pour un usage professionnel, une fois de plus. Allez, un jour, ce sera pour nous...

La vie en bleu



Cela fait quelques mois que je vous promets un lecteur de Blu-ray à moins de 200 euros. C'est enfin fait avec Asus qui nous propose son BC-1205PT, un graveur de DVD 12x capable de lire également les disques à la raie bleue. Le tout en noir avec une interface Serial-ATA à l'arrière, je ne vois vraiment pas ce que l'on peut demander de plus. L'intégrale de Jack Bauer en Blu-ray ? Bientôt, bientôt...



Mais c'est que le design de cet « HP » est carrément réussi !

Et de 11 !

Il y a des signes qui ne trompent pas. Après le succès de l'Athlon 64, trouver la moindre information sur sa succession était mission impossible. Ce n'est qu'en utilisant les meilleures tortures de Jack Bauer que nous avons mis la main, après coup, sur ce qu'était le projet « K9 » qui fut abandonné. Vous comprendrez donc notre surprise quand, avant même le lancement du K10, AMD commence à parler de son successeur, le K11 ! Le tout est prévu pour 2009 (45nm, DDR3, 6 Mo de cache L3 et 2x4 cœurs) avec des noms de codes issus encore une fois de circuits de Formule 1 : après Barcelona (K10) il s'agit de Suzuka et Montreal (NDStyx : À quand le Monte-Carlo au Spa ?). Du coup, je vous laisse, je vais aller torturer ma boulangère. C'est qu'un de mes croissants était roulé à l'envers...



On nous ment !

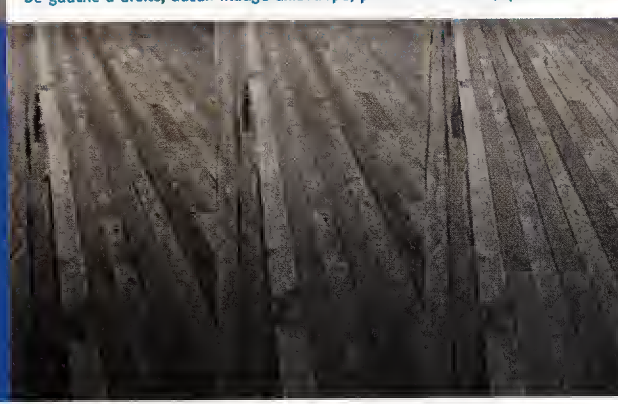
Après que Dell se fut offert la marque Alienware, HP avait voulu contrer ce mouvement en s'offrant un autre constructeur qui vend des machines trop chères aux joueurs, à savoir VoodooPC. De ce rachat, est née une nouvelle gamme de PC. Pour l'instant, HP se concentre sur le marché américain avec des machines baptisées Blackbird. En soi, rien de particulièrement intéressant, sauf quand on lit les spécifications. HP offre en effet plusieurs options sur ces machines, y compris le choix entre le deux GeForce 8800 en SLI ou deux Radeon HD 2900 en Crossfire. Encore une fois, rien de tout cela ne serait surprenant si je n'ajoutais pas que, pour les deux configurations, la carte mère est identique... et équipée d'un chipset Nforce. Vous voyez le problème ? Non ? Les pilotes, pardi ! Techniquement, l'utilisation de deux cartes graphiques ne requiert rien de particulier au niveau du chipset, contrairement au mythe entretenu par certains constructeurs. Nvidia en profite pour n'autoriser le SLI que sur ses propres chipsets, et donc mettre en avant ses propres cartes mères. ATI (par le biais d'AMD) fait de même, autorisant toutefois certains chipsets de chez Intel comme les i975x ou P965. Reste que pour l'instant, faire fonctionner du Crossfire sur un chipset Nforce n'était pas autorisé par les drivers d'ATI. Alors, qu'est-ce qu'il se passe ? AMD a-t-il décidé de jouer la carte de l'ouverture en retirant toutes les limitations de ses futurs pilotes graphiques ? Auquel cas, HP aurait vendu la mèche un peu vite ? Ce n'est pas impossible, AMD avait annoncé lors du rachat d'ATI vouloir appliquer au marché des cartes graphiques les mêmes règles éthiques qu'ils appliquent au monde des processeurs. Cela irait dans le même sens que l'ouverture de pilotes sous Linux, par exemple. L'autre possibilité est que HP se soit tout simplement trompé dans la présentation de ses machines et que le constructeur utilise une autre carte mère pour ses PC « Blackbird » en Crossfire. Parfois, l'explication la plus simple...

Le quadrillage sur le mur du fond apparaît comme carré. Ce n'est pas le cas pour le sol ou les murs sur le côté.

C'est quoi LE FILTRAGE ANISOTROPE

Le B.A.BA de la 3D

De gauche à droite, aucun filtrage anisotrope, puis les modes 2x, 4x et 8x.



Le monde du matos est tellement sournois qu'il colle des mots compliqués jusque dans nos jeux. C'est pour cela que l'on a décidé de faire le tour de ces mots qui vous font vous poser tant de questions, particulièrement du côté des options graphiques. Vous verrez que bien souvent, derrière ces noms barbares se cachent des concepts enfantins...

C_Wiz

La 3D repose sur un principe assez simple. D'un côté, on crée une « géométrie », sorte de vue en mode fil de fer sur laquelle on va ensuite plaquer les textures. C'est ici que les choses se compliquent. Faites plaisir à Yavin et imaginez un poney à l'écran. Vous conviendrez aisément qu'entre l'afficher au premier plan en gros et en tout petit dans le fond de l'écran, nos poneys n'auront pas la même taille. Ils ne seront donc pas composés du même nombre de pixels.

Front Side Story

Le poney de Yavin, comme beaucoup de poneys en informatique est composé d'une série de textures. Étant donné que le nombre de pixels affichés à l'écran est plus petit, il n'est pas nécessaire d'utiliser une texture aussi grande pour le grand poney que pour son petit poney. Utiliser une texture plus petite a l'avantage d'économiser de la mémoire, ce qui est toujours pratique. En prime, tenter d'utiliser une image trop grande pour une trop petite quantité de pixels à l'écran a tendance à provoquer des artefacts sur les textures trop complexes : la texture étant beaucoup plus grande que ce qui sera affiché à l'écran, on peut se retrouver avec un pixel au choix de la texture sur une cinquantaine qui sera véritablement affiché. Bref, pour éviter toutes les loteries, on utilise des textures de tailles différentes en fonction de leur emplacement à l'écran. On appelle cela le « mipmapping ».





Le concept de mipmaps avec quatre niveaux différents de la même texture.



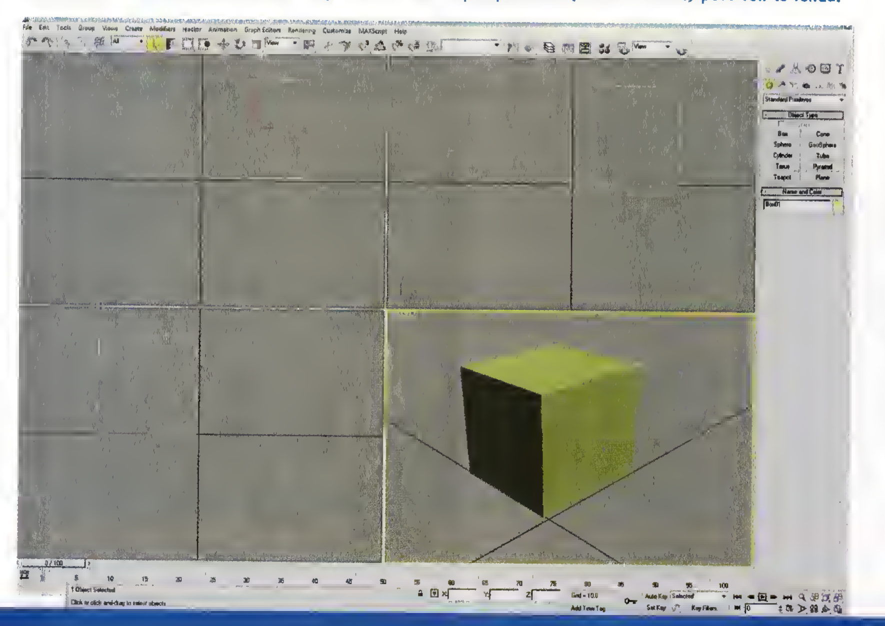
À quatre pattes

Les choses se compliquent quand on veut poser notre poney sur le sol. Pour le dessiner, on va plaquer une texture carrée sur un plan à peu près plat. C'est le moment de vous mettre à quatre pattes pour admirer votre carrelage ou votre plancher (oubliez la moquette). Vu d'en haut, votre carrelage ressemble à un damier, cependant vu d'en bas, vous voyez que les lignes verticales (de l'arrière vers l'avant) ne sont pas parallèles, elles louchent vers le centre. Tandis que les lignes horizontales (de la gauche vers la droite) vont vous paraître de moins en moins écartées au fur et à mesure qu'elles s'éloignent. Ce que j'essaie de vous dire, c'est que selon l'endroit où vous vous situez, ce qui ressemblait à un assemblage de carrés (et donc un assemblage de textures carrées) va radicalement changer de forme.

Ah ! Ni zoo ? Trop peu !

La morale de l'histoire est assez proche, rassurez-vous : tenter de plaquer une texture carrée sur ce qui ressemble plus à un rectangle (ou un parallélépipède) ne va pas très bien marcher, les textures seront déformées et pâtiront en qualité. L'idée d'un filtrage anisotrope est de prendre en compte la forme finale à l'écran de la texture avant de la plaquer. Ne pas mettre un carré dans un rectangle en quelque sorte... Quand on vous disait que c'était enfantin !

Un cube vu dans le logiciel 3D Studio Max 9. Vu de haut, de devant, et de gauche (les trois premières vues), notre cube ressemble à un carré. Il faut passer à la vue « perspective » (en bas à droite) pour voir le rendu.



XNA: épisode 8

À VOS MARQUES, PRÊTS, 3D !

Les trios célèbres ne manquent pas, après Riri, Fifi et Loulou, après les trois neveux de Michael Jackson, voici venir les trois dimensions! Ou 3D pour les intimes. Rassurez-vous, malgré tout ce que l'on a pu vous raconter, ça ne fait pas mal du tout...

C_Wiz



Properties

Cube.fbx File Properties

Asset Name	Cube
Build Action	Content
Content Importer	**Autodesk FBX - XNA Framework**
Content Processor	**Model - XNA Framework**
Copy to Output Directory	Do not copy
File Name	Cube.fbx
Full Path	[illegible] VertexLightingSample\Vertex
XNA Framework Content	**True**

Asset Name
The name that will be used to reference this content at runtime.

Pour charger notre cube dans notre programme, on commencera par l'ajouter comme « contenu » puis on choisira les propriétés adéquates pour l'importer et le transformer en « Model ».

Dans les épisodes précédents, nous vous avons appris à maîtriser les sprites, les textures et la gestion des périphériques d'entrée. En clair, on a tourné autour du sujet qui fait que beaucoup d'entre vous s'intéressent à cette rubrique, le rendu en trois dimensions. Pour bien comprendre le concept, imaginez que notre gestion de la 2D était jusqu'ici un cas particulier: imaginez que vos yeux ne voient que votre écran et rien autour (c'est plus facile avec un 30 pouces). Vos yeux sont une « caméra » et le plan de votre écran est le repère orthonormé (X, Y) sur lequel on avait l'habitude de placer les sprites.

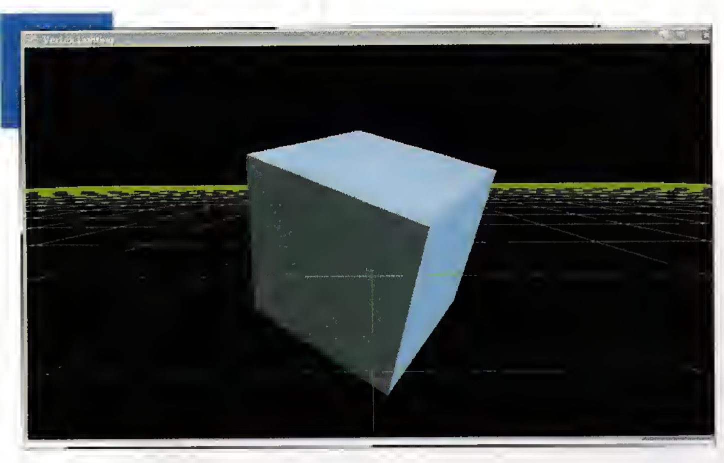
Rien que pour vos yeux

Bien entendu, c'est légèrement plus compliqué que cela. Nous avons dit précédemment que vos yeux étaient la caméra. On doit donc définir leur position dans l'espace (sur trois axes, X, Y, et un Z supplémentaire pour la profondeur). Typiquement, si l'on considère que notre repère est au milieu de l'écran, la position de la caméra serait (0, 0, -1). Les deux premiers 0 indiquent que nos yeux sont au même niveau que le milieu de l'écran, tandis que le -1 nous fait nous « reculer » du centre de l'écran d'une unité. Cela ne suffit cependant pas, puisque vous aurez remarqué qu'il vous est possible lorsque vos yeux sont placés à un endroit précis de regarder ailleurs... en tournant vos yeux. En clair? La position de la caméra ne suffit pas, il faut en plus dire où elle doit regarder (on parle de point de vue). Là encore, il s'agit d'un vecteur à trois dimensions. Comme l'on veut regarder devant nous, on choisira (0, 0, 1).

Vous commencez à comprendre le principe du repère dans l'espace, pour enfoncer un sprite vers l'arrière de l'écran, il suffit d'augmenter sa valeur « Z ».
Bien entendu, il est également possible de modifier la position (et le point de vue) de la caméra, ce qui va compliquer un peu les choses.

Tout est relatif!

Nous allons faire face à des cas assez différents. Prenons par exemple un FPS.
Si vous tirez une balle sans bouger, elle va partir droit devant vous. Alors qu'un train qui passerait par là aurait, lui aussi, un mouvement totalement indépendant de la caméra. C'est ce que l'on appelle le concept de référentiel. Si vous bougez vers la gauche, la trajectoire de la balle dans votre FPS demeure inchangée tandis que le train reste lui aussi dans son mouvement. Pour formaliser tout cela, XNA nous offre un gros paquet de fonctionnalités mathématiques. Dans le cas de notre « balle », on pourrait par exemple sauver le « référentiel » de la caméra dans les propriétés de la balle, ce qui nous permettra très simplement de continuer à faire évoluer sa position de manière totalement indépendante du reste. XNA inclut également des fonctionnalités qui vont nous permettre de calculer automatiquement des rotations, des translations, ou même transformer les coordonnées d'une série d'objets dans un autre repère.



Le rendu en illumination par Vertex Shader, comme vous le voyez, chaque face dispose d'une couleur uniforme.



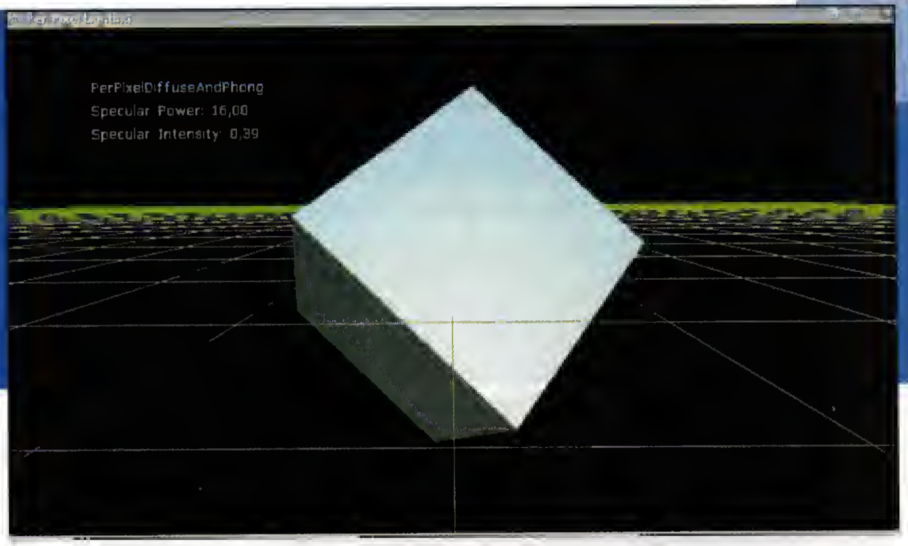
Et les objets?

Jusque-là, nous n'avons parlé que de mise en place, de caméra et de coordonnées.
La seconde étape d'une application 3D est de formaliser ses objets sous la forme d'une série de « vecteurs » qui vont définir les triangles qui vont composer nos objets. Une étape très pénible que XNA gère, là encore, totalement pour nous. Il existe deux possibilités pour s'échauffer en 3D. La première, que l'on peut considérer comme la plus simple est d'utiliser ce que l'on nomme des « primitives ».
Il s'agit des objets de base qui servent à créer d'autres objets. Il peut s'agir de points, de lignes ou de triangles. Il faudra alors préciser une à une leurs coordonnées, ce qui n'est peut-être pas la chose la plus amusante du monde. C'est pour cela qu'on va utiliser un autre concept que l'on connaît bien, le Content Pipeline.
Le type de contenu final qui nous intéresse est ce que l'on appelle un modèle. Pour notre exemple, nous utiliserons les importeurs de format FBX, un des formats de fichier d'Autodesk.
Ici, ce sera un simple cube, mais sachez que la procédure est identique, qu'il s'agisse d'un cube ou d'une voiture entièrement modélisée.

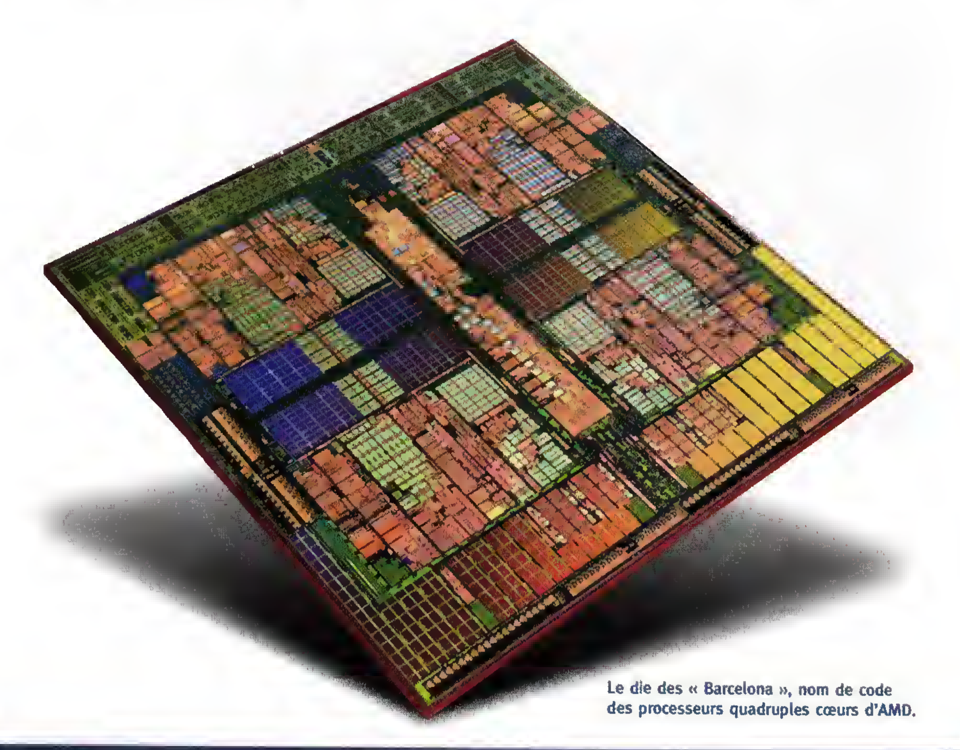
C'est aussi ça, la beauté du Content Pipeline. Une fois importé, on disposera en mémoire d'un « Mesh », un assemblage de vertices.

Afficher le tout!

Nous avons fait le plus gros du travail, ou presque! Pour pouvoir réaliser l'affichage, il nous faut désormais indiquer à notre programme que la série de vertices que l'on a chargée sera notre « vertex buffer », en clair, les triangles à faire afficher par notre carte 3D. Reste la toute dernière étape, pas forcément la plus évidente: appliquer un effet... en utilisant un shader!
Depuis DirectX 9, les fonctionnalités d'éclairage fixe ont disparu. Si nous nous contentions des étapes précédentes, notre écran resterait définitivement noir. Il faut donc utiliser un petit programme qui va calculer l'éclairage en fonction des vertices. On parle alors de... Vertex Shader, un terme avec lequel je vous barbe constamment dans la rubrique Matos. En choisissant d'utiliser un Vertex Shader, nous allons calculer une valeur de lumière pour chacune des faces de notre cube qui aura alors une couleur uniforme. L'avantage de cette méthode est qu'elle est véritablement rapide, même si un peu grossière avec d'énormes faces de cube. Si vous avez tout suivi, vous devriez deviner assez facilement la différence entre un éclairage par Vertex Shader d'un éclairage par Pixel Shader? Non? Eh bien dans le second cas, on considérera la distance entre le « point » (pixel) de chaque face du cube et la (ou les) source(s) de lumière pour calculer l'éclairage. Et donc, à défaut de faces uniformes, nous aurons droit à de jolis dégradés de couleurs. Vous voyez que ça n'était pas si compliqué!



Il suffit d'ajouter un petit Pixel Shader pour obtenir un éclairage qui se fasse cette fois-ci indépendamment pour chaque pixel. Vous remarquez le dégradé sur la face principale.



Le die des « Barcelona », nom de code des processeurs quadruples cœurs d'AMD.

AMD Phenom

IL L'EST VRAIMENT ?

« AMD ? Oui Madame, c'est un constructeur de processeur. Et, non Madame, ce n'est pas une filiale d'Intel. Le mot Athlon ne vous dit rien ? Mais non, je ne veux pas que vous alliez acheter des chaussures ! Pardon ? Vous voulez un Pentium qui accélère l'Internet ? »

C_Wiz





L'Opteron « quad » utilise le même socket que les Opteron précédents.

La scène décrite plus haut peut faire sourire, mais il s'agit surtout de rendre hommage à nos amis vendeurs, qui doivent souvent se battre pour essayer de préserver la diversité du monde de l'informatique. L'ironie, c'est qu'alors qu'il n'a jamais été aussi facile d'acheter un processeur AMD, la gamme du constructeur est actuellement l'une des moins désirables de ces dernières années. Il a dû se passer un truc...

On la connaît l'histoire ! Ça va, j'ai compris, je ne vais pas vous refaire l'histoire de la montée en puissance d'AMD, sa conquête de l'indépendance (FSB, chipset, socket) vis-à-vis de son concurrent (Athlon, K7), son état de grâce (Athlon 64, K8) et ses propositions technologiques incisives pour montrer qu'ils ne sont plus d'éternels suiveurs (x86-64).
Sauf que l'Athlon 64, ma bonne dame, c'était en 2003. Et depuis, il ne s'est pas passé grand-chose.
L'histoire parlera probablement d'acte manqué, pendant plus de trois ans, AMD avait réussi à séduire le cœur des joueurs avec des processeurs performants et assez peu d'incidents (si l'on met de côté les sockets 940, 754, 939 puis AM2 (940)). Légère montée en fréquence, arrivée du dual core, on pourrait dire que l'Athlon 64 n'a trébuché que lorsqu'il a fallu passer à la DDR2. AMD n'a pas pris de mesures suffisantes pour compenser les latences plus fortes du nouveau standard, transformant le contrôleur mémoire intégré de leurs processeurs d'une arme vers un boulet. Et puis, au bout de trois années de culs bottés, les petits gars d'Intel ont proposé une alternative forte.
Et ne me lancez pas sur le rachat d'ATI...

Capitalisme 101 En zappant par inadvertance sur CNN, j'ai entendu un patron de Motorola raconter que « c'est quand tout va pour le mieux qu'il faut penser à se réinventer ». Il est vrai que passer du marché des processeurs à celui des téléphones portables bling-bling a une certaine classe (et on ne peut pas dire que tout allait bien à l'époque pour Motorola, mais passons) même si ce n'est pas forcément la voie que l'on souhaite à AMD. Tirons-en quelque chose de plus simple : quand tout va bien, il faut vite penser à la suite et se préparer à contrer la réaction de son concurrent.
Sachant qu'Intel a mis trois années à réagir, on pourrait se dire qu'AMD a eu le loisir de préparer au moins trois architectures nouvelles entretemps. C'est pile le cas, le souci, c'est que ces projets sont partis en vrille assez rapidement. La quantité de détails disponibles sur ce qu'aurait été le premier successeur du K8 (on le

Monde Virtuel

La virtualisation est un concept assez nouveau même s'il parle beaucoup aux joueurs. De la même manière que l'on émule un Atari ST sur nos machines modernes, l'idée de la virtualisation est de faire tourner plusieurs systèmes d'exploitations sur une seule machine.
Pour l'instant, il s'agit surtout d'une pratique dans le monde des serveurs, même si cela va s'appliquer très rapidement au monde du desktop. On peut par exemple imaginer une machine virtuelle qui vérifierait l'intégrité de son système d'exploitation. Une sorte d'antivirus de nouvelle génération dont nous devrions, si mon petit doigt ne se trompe pas, vous parler dans un numéro très très proche. Les logiciels de virtualisation ne sont pas nouveaux, on connaît depuis des lustres VMware, ou le logiciel gratuit Virtual Box que je vous avais présenté il y a peu de temps de cela dans la rubrique Utilitaires. Tous ces logiciels ont un point commun, ils n'utilisent pas vraiment les fonctionnalités de virtualisation présentes dans les processeurs. Tout simplement parce qu'elles sont trop lentes ! AMD propose avec ses Phenom une fonctionnalité qui devrait cependant séduire tout le monde, la possibilité de gérer de manière matérielle la traduction des adresses mémoires pour chacun des OS (en étendant le rôle des TLB pour ceux qui se demandent comment), évitant un coûteux travail d'émulation logicielle. Prometteur, donc.



L'Athlon 64 classique, version FX utilise de nos jours le Socket AM2. Les cartes mères AM2 sont (presque toutes) capables avec un nouveau BIOS d'accueillir les Phenom.

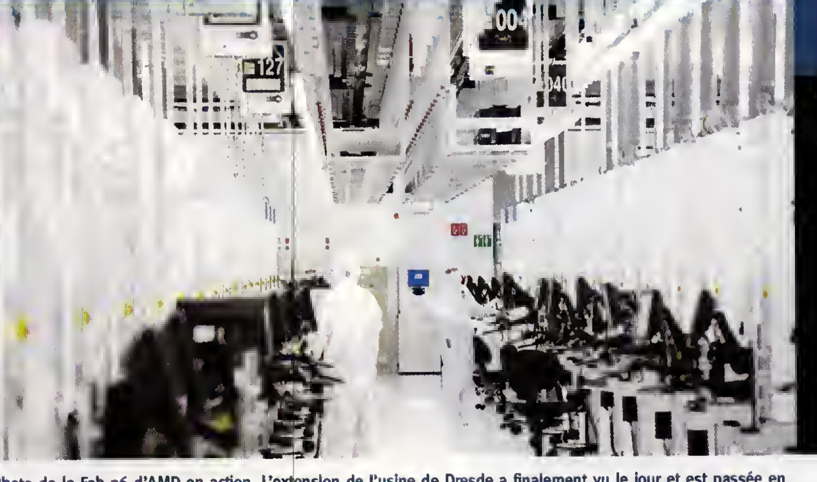


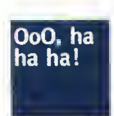
Photo de la Fab 36 d'AMD en action. L'extension de l'usine de Dresde a finalement vu le jour et est passée en production.



baptisera K9 même si ce n'était pas son nom de code) est assez faible. Très tôt, AMD avait misé sur un grand nombre d'unités d'exécution en parallèle pouvant réaliser jusqu'à huit instructions par cycle d'horloge. Un projet qui allait un peu à contresens de la nouvelle mode de la multiplication des cœurs, malgré tout, ce « K9 » aurait probablement été très performant pour nous les joueurs. À côté de cela, AMD a également travaillé sur un autre projet de processeur en total contre-pied, misant complètement sur l'exécution d'applications multi-threadées. S'est également posée la question de savoir s'il fallait garder ou non le contrôleur mémoire intégré, des errements qui entraîneront le départ d'un tas d'ingénieurs clés qui avaient fait le succès du K8. Le point commun des deux projets (il en a sûrement existé d'autres) qui avaient fait surface est qu'ils étaient pour le moins ambitieux, sentant la prise de risque à plein nez. À côté, l'architecture « K10 » (que l'on a longtemps appelée K8L) qu'AMD a choisi pour la succession semblera un brin timorée. À défaut d'une toute nouvelle architecture, le K10 est avant tout une version « raffinée » du K8 dont il reprend les grandes lignes tout en changeant un certain nombre de détails.

Quoi de neuf ?

Au cœur des unités d'exécution, on retrouve un pipeline en douze étapes, soit la même chose que l'Athlon 64 actuel (il y a 14 étapes dans un Core 2 et pour comparaison, les infâmes Pentium 4 en comptaient 20). Tant que l'on est sur les unités d'exécution, AMD a profondément revu sa copie sur la gestion du SSE avec une gestion native des instructions 128 bits (auparavant, les Athlon 64 devaient découper ces instructions en deux pour les exécuter) qui devrait compenser l'un des plus gros soucis actuels des Athlon X2. L'autre énorme souci des Athlon X2 est qu'ils ne sont pas réellement adaptés à la latence de la DDR2. AMD a décidé de compenser cela de plusieurs manières. Tout d'abord parlons des caches, on retrouve pour chacun des cores 128 Ko de cache de niveau 1 ainsi que 512 Ko de cache de niveau 2. Des caches dits « exclusifs » puisqu'une donnée présente dans le cache L1 n'a pas besoin d'exister dans le cache L2 (contrairement à Intel). Bref, tout comme le K8 jusqu'ici, c'est pour cela qu'AMD a rajouté un cache de niveau 3 commun à tous les cores d'une taille de 2 Mo. Pour un modèle quadruple cœur, cela fait donc 4,5 Mo de caches dans la puce (contre 8 pour un quad core chez Intel). Cette remise à niveau sur la quantité de cache est bienvenue même s'ils peuvent sembler encore un peu chiches face à ce que propose la concurrence. Dans tous les cas, augmenter le cache disponible permet d'augmenter les informations stockées et donc de compenser plus activement la latence.



OoO, ha ha !

AMD utilise une seconde recette pour combler les problèmes de latence. Avoir des caches est une chose, encore faut-il savoir les remplir à temps. Pour cela, il faut être

capable d'anticiper le plus tôt possible les « ordres » de récupération d'information en mémoire. Dans le langage x86, on parle d'instructions « Load ». À l'intérieur de chaque unité de calculs, les constructeurs de processeurs ont décidé, il y a un tas d'années, de trier les instructions envoyées par les programmes avant de les exécuter. On parle donc d'architecture « Out of Order ». Il y a des limites assez fortes sur ce que l'on peut changer, il y a des instructions qui s'emboîtent et que l'on ne peut pas inverser (un peu comme le fait que de (2 + 3) x 5 soit différent de (3 x 5) + 2). Pour le cas des « Load », typiquement, on va vouloir les anticiper le plus tôt possible, afin de stocker les informations nécessaires dans le cache à l'avance. Cependant jusqu'ici, les processeurs « out of order » ne pouvaient pas anticiper une instruction de chargement au-delà d'une instruction de stockage mémoire. En effet, on pourrait risquer de charger une information corrompue en

Dirk Meyer, président d'AMD à gauche et Alberto Macchi, vice-président à droite. Ils ont l'air tout à fait à l'aise.



tentant de la récupérer trop tôt. Intel avait introduit avec ses Core 2 un concept baptisé « memory disambiguation », censé résoudre le problème. Dans la pratique, c'est plutôt très efficace et c'est donc une bonne chose de voir AMD appliquer un principe similaire. Dans la réalité, l'approche d'AMD diffère légèrement mais je ne vais pas vous ennuyer avec ce genre de détails.
Un mot sur le contrôleur mémoire, il s'agit toujours d'un contrôleur intégré à l'image de ce qui se faisait sur le K8. Il a été amplement retravaillé et AMD promet des gains intéressants. On notera surtout qu'AMD a décidé de séparer les plans d'alimentation du contrôleur mémoire du reste du processeur.
En clair, en cas de veille, AMD peut décider de réduire l'alimentation (et donc la fréquence) de fonctionnement des liens HyperTransport (qui relient le processeur à la mémoire ou à d'autres processeurs) tout en les gardant actifs. Dans un premier temps, les Phenom ne géreront que la mémoire DDR2, mais la bonne nouvelle est qu'ils seront compatibles avec toutes les cartes mères « AM2 » déclarées compatibles AM2+. C'est le cas de la quasi-totalité des cartes, ce qui est plutôt une bonne nouvelle pour ceux qui ont déjà investi. AMD lancera des Phenom « DDR3 » autour d'un nouveau socket, l'AM3, vers le milieu de l'année prochaine.

Et la gamme ? Vous êtes de grands impatients, la première chose à savoir est qu'aujourd'hui, AMD ne lance que ses processeurs serveurs, les Opteron. Je ne vais pas vous détailler leur gamme ni vous dire à quoi elle ressemble vu que cela n'a pas grand intérêt. La seule chose à noter, ce sont les fréquences 2 GHz, et c'est tout. Avec une promesse de 2,5 GHz pour la fin de l'année. Non, mais revenez ! Il s'agit de puces quad core « natives » c'est-à-dire quatre cœurs accolés sur un même « die », une puce donc très complexe à construire avec près de 600 millions de transistors. Quid des Phenom alors ? AMD va introduire trois « gammes » de produits avec d'un côté des Phenom doubles cœurs dont la fréquence devrait être assez haute, frôlant les 3 GHz. On parlera donc de Phenom X2, et ils devraient être disponibles entre le mois de décembre et le début de l'année 2008. La deuxième gamme sera d'ailleurs assez proche des Opteron introduits aujourd'hui, des Phenom quadruples cœurs équipés de 2 Mo de cache, on attend une fréquence de 2,6 GHz pour fin 2007.



Ce monsieur essaye de nous faire croire qu'il n'y a pas plus de défauts dans la fabrication de processeur double que quad core. Pas crédible un instant.

La surprise du chef AMD va également introduire des processeurs... triples cœurs. Cela ressemble à une mauvaise blague, je sais mais il n'en est rien. L'idée est de « recycler » les processeurs quadruples cœurs dont un des cœurs ne serait pas fonctionnel, une technique empruntée au monde de la carte graphique. En capilotractant, on pourrait dire que ce n'est pas une mauvaise chose pour les joueurs vu qu'une majorité de jeux utilisent deux à trois cœurs au maximum aujourd'hui. Reste que sur le plan technique, le fait de créer une gamme Phenom X3 en dit assez long sur les difficultés de fabrication que rencontre AMD. Cette gamme est-elle opportuniste ou

AMD la continuera-t-elle, une fois ses difficultés résolues ? AMD créera-t-il un nouveau « die » triple cœur uniquement à l'image de ce qui se fait dans le monde des cartes 3D ? Derrière ce qui ressemble de (très) loin (avec des lunettes mal adaptées) à une bonne idée (et probablement une nécessité), AMD risque de mettre à mal ses ventes de Phenom X4 tout en lançant un message particulier aux développeurs qui étaient habitués à viser deux, quatre ou huit cores.

Et les performances ? AMD n'a pas souhaité nous prêter d'Opteron, il faut donc nous fier à leurs chiffres « officiels ». Grosso modo, le profil de ces puces est assez proche de celui des K8 : des performances correctes en entier (int) et fortes en virgule flottante (float) avec sommairement un avantage de fréquence de 500 MHz face à ce que proposerait Intel. Aucun mot sur le SSE alors que de nos jours, les développeurs se détachent des « float » au profit de ces dernières. Tout ceci est à prendre avec des pincettes géantes, mais en admettant que ce tableau soit exact, ce n'est pas forcément très enthousiasmant, surtout quand on sait qu'Intel lancera ses puces gravées en 45 nm en même temps que les Phenom, poussant un peu plus haut l'écart de fréquence. Mais peu importe, on est déjà assez content de voir AMD sortir la tête de l'eau. Le Phenom n'est pas la révolution que beaucoup attendaient, les nouvelles puces proposées par AMD sont une évolution intéressante des actuels Athlon X2. Une somme de choix conservateurs qui font que l'on peut se demander si le poil à gratter de l'industrie n'est tout simplement pas, sous la pression de ses contrats avec des « gros » tels que Dell ou HP, en train de rentrer dans le rang.



Ils ont même des couloirs : c'est très moderne chez AMD.





Comète, avion en papier ou balle de badminton, vous aussi participez au concours pour deviner à quoi ressemble le logo du Phenom !



Nom de code Barcelona, AMD a donc effectué sa présentation à... Barcelone !

AMD Phenom™ FX 64

Le logo du Phenom FX qui représentera l'offre « haut de gamme » d'AMD pour les joueurs.

Asus P5E3 Deluxe

Un chipset pour les joueurs ?



Toujours un bel amas de cuivre, vous remarquerez les condensateurs « longue durée » autour du socket.

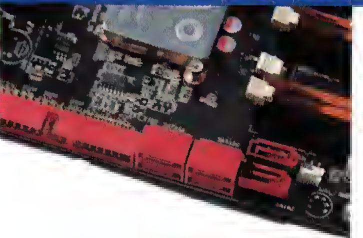
Derrière le test de cette carte mère, c'est en réalité le tout nouveau chipset d'Intel qui nous intéresse. Baptisé X38, il vise particulièrement les joueurs et les fans d'overclocking. Dispose-t-il de suffisamment d'arguments pour nous convaincre ? Suspense...

C_Wiz

TU VAS PAS RESTER TOUTE LA JOURNÉE DEVANT TA BOULE DE CRISTAL, ALLEZ !

NAAAAN ! IL FAUT QUE JE REMPLISSE MON BILAN COMPTABLE + 4 CALCUL MENTAL !

AAAAAAH...



Seulement six ports SATA, c'est assez peu pour une carte très haut de gamme...

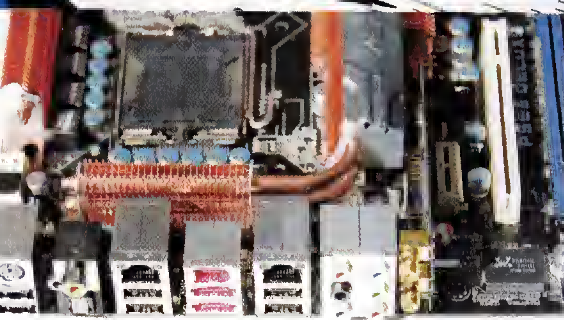
Encore un nouveau chipset chez Intel ? Oui, et autant poser les choses tout de suite, il ne faut pas s'attendre à un cataclysme. Le X38 reprend pour la base les caractéristiques du chipset P35, lancé au début de l'été. C'est déjà un bon début me direz-vous. Là où il va se distinguer, c'est surtout dans l'ajout de quelques petites fonctionnalités additionnelles.

PCI Express 2.0

Eh oui, c'est probablement l'un des attraits les plus importants du X38, sa gestion de la version 2.0 de la norme PCI Express. Pour rappel, il s'agit de doubler la bande passante de chacun des liens. Bien entendu, le tout reste compatible avec les « vieilles » cartes graphiques, ce qui tombe assez bien puisque aucune carte PCIE 2.0 n'est disponible. Sachez enfin que le chipset X38 maîtrise 40 « liens », ce qui permet de gérer jusqu'à trois cartes graphiques dans un PC.

D'aventure en aventure

Au cas où les relations à deux cartes 3D ne suffiraient pas, le X38 est l'un des premiers chipsets compatibles avec ce qu'il convient désormais d'appeler le « tri-Crossfire » (pas droit au SLI sur le X38, mais vous le savez déjà). Rajouter une troisième carte qui pourrait, selon les rumeurs, théories, et envies du moment, gérer la physique ou accélérer votre rendu 3D. Des perspectives qui nous empêchent parfois de dormir, certains soirs de pleine lune.



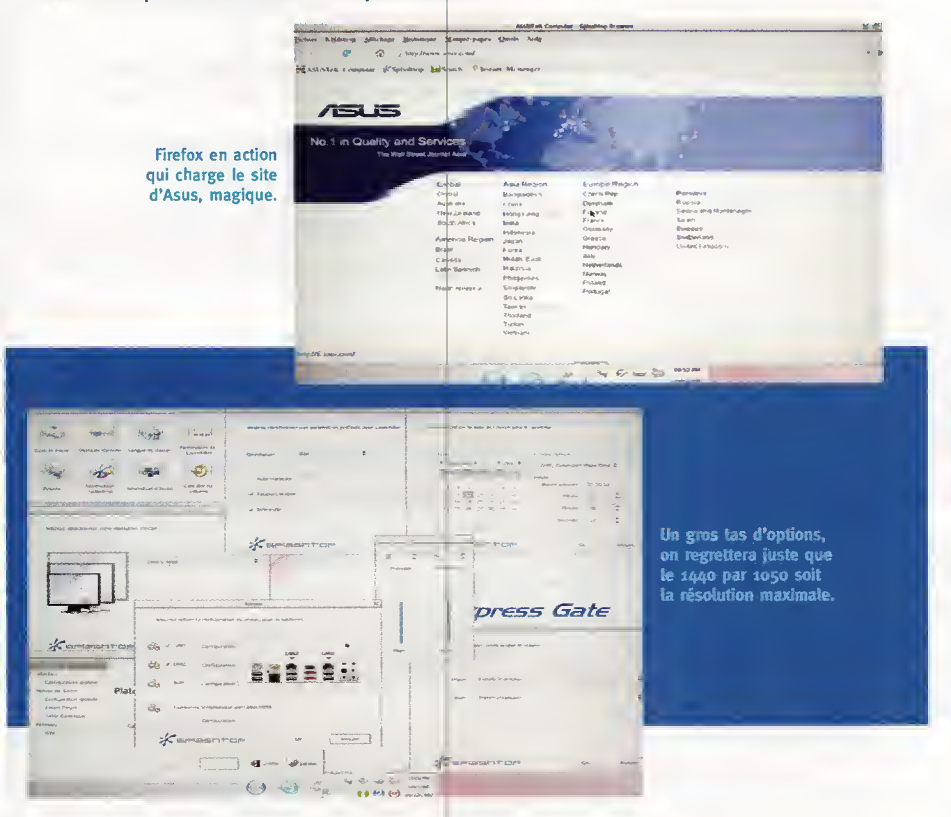
Les ports USB ont été espacés pour faciliter les branchements. Pas bête.

X38 by Nvidia ?

Pratiquement, une barrette mémoire inclut les timings pour la tension de fonctionnement officielle, comme définie par le comité de standardisation JEDEC. Cependant, depuis quelque temps les constructeurs de mémoire aiment nous vendre des barrettes « overclockées ». Elles sont certifiées pour des fréquences de fonctionnement plus hautes ou des timings mémoire plus bas. Mais ce, uniquement à une tension supérieure. En clair, on nous certifie un overclocking. Et on nous le fait payer. L'idée de XMP est de permettre de stocker ces « profils » overclockés directement dans le tableau SPD de chaque barrette. Ainsi, plutôt que de régler à la main ces paramètres (latences et voltage), on peut choisir de passer directement d'un profil à un autre. Une idée qui ressemble comme deux gouttes d'eau à l'EPP proposé

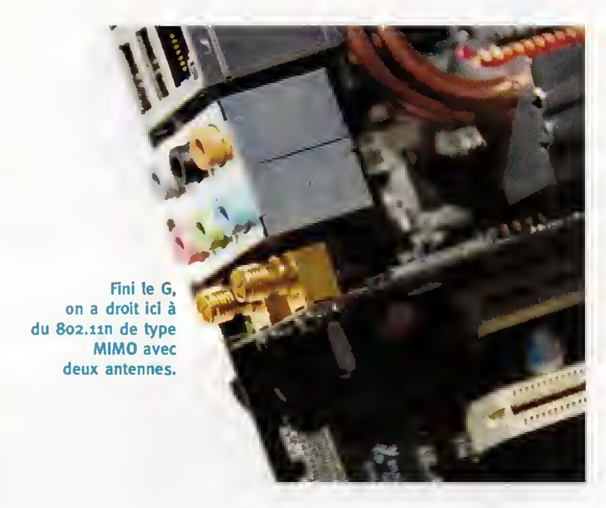
Express Gate : Magique !

À l'allumage, on sera surpris par un petit sentiment bizarre. Un pointeur de souris et deux icones qui nous proposent de lancer « Web » ou « Skype ». Qu'est-ce donc que cette hallucination ? Ni plus ni moins qu'un mini-OS accessible avant le BIOS. Stocké sur une puce mémoire, ce mini-Unix inclut une version allégée de Firefox ainsi que Skype (à quoi bon ?) ! L'idée de l'Express Gate est double, permettre par exemple d'aller chercher un BIOS avant d'installer son OS, ou plus simplement d'aller chercher de l'aide (ou un driver) quand son système ne souhaite plus booter. Cela permet également d'aller vérifier rapidement une information sur le Net, sans devoir booter complètement la machine ce qui n'est pas totalement inutile. Du très bel ouvrage, surtout que la chose boot en cinq secondes chrono. Chapeau Asus !



Firefox en action qui charge le site d'Asus, magique.

Un gros tas d'options, on regrettera juste que le 1440 par 1050 soit la résolution maximale.



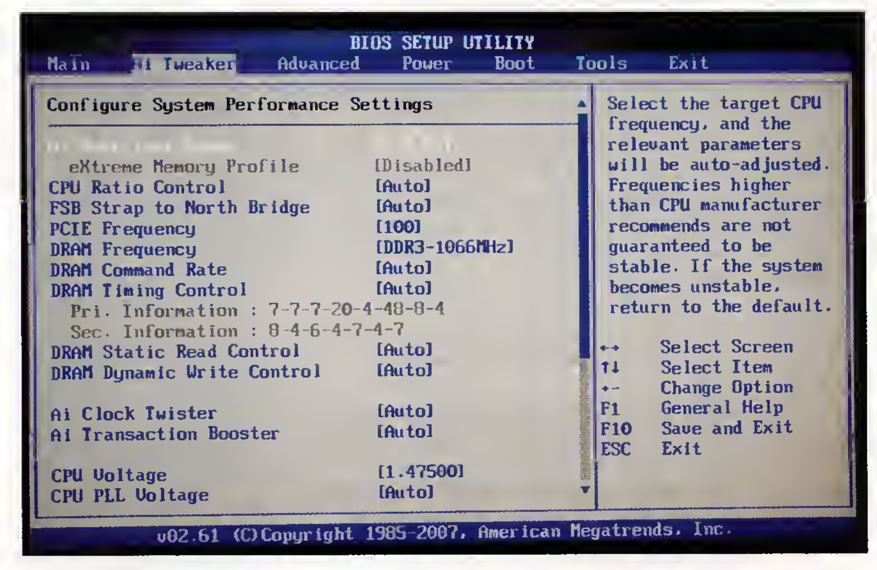
Fini le G, on a droit ici à du 802.11n de type MIMO avec deux antennes.

par Nvidia et son Nforce 6. On en avait d'ailleurs dit le plus grand mal à l'époque puisque Nvidia avait décidé de faire cela seul dans son coin, sans prévenir personne. C'est à peine mieux pour Intel, sauf que comme il s'agit d'Intel, la technologie devrait s'imposer malgré tout. Reste que la méthode de défier le JEDEC pour ce qui est une monétarisation du noble art de l'overclocking nous semble au minimum maladroite.

Je nTune, tu iTunes... Pour poursuivre sur la voie de l'overclocking, Intel compte proposer une application d'overclocking fonctionnant sous Windows. On pourra ainsi changer le coefficient multiplicateur, la fréquence de bus et une foultitude de voltages du haut de son papier peint. Sur le principe, c'est plutôt assez réussi avec de quoi changer un grand nombre de paramètres sans nécessiter de reboot (la mémoire fait exception). Les mauvaises langues diront là encore que l'idée de cet eXtreme Tuning Utility (Intel l'appelle XTU, mais ici on préfère parler d'iTune, c'est plus original) est inspirée du nTune de Nvidia. Décidément...
Mais trêve de mauvaise langue, nous avons mis la main sur une carte mère proposée par Asus, la P5E3 Deluxe. Il s'agit du modèle DDR3, notez cependant que des cartes mères X38 en DDR2 seront également proposées pour ceux qui ne souhaiteraient pas dépenser 500 euros dans 2 Go de mémoire. Techniquement, on retrouve trois ports PCI Express (2.0) de type 16x pour carte graphique, 6 ports Serial ATA (plus deux eSata) ainsi que la gestion du WiFi 802.11n pour les fonctionnalités visiblement les plus notables.

Je saigne encore Les étages d'alimentation sont sur huit phases avec des condensateurs « certifiés » pour une durée de vie plus longue en cas de chaleur extrême. Tant qu'ils ne fuient pas, c'est tout ce qu'on demande. On notera enfin, au niveau des petites choses amusantes, qu'Asus a enfin décidé de retirer les parties qui font mal au doigt sur les plaques que l'on place à l'arrière du boîtier pour encadrer les différents ports de la carte mère. À se demander pourquoi ils ne l'avaient pas fait avant.
Et les performances ? Un poil supérieures à celles du P35, je vous laisse regarder les graphiques sur ces pages. Dans l'idée, le X38 n'est pas une révolution. La présence du PCI Express 2.0 ainsi que d'options fortes d'overclocking rend les cartes mères qui en sont équipées particulièrement attrayantes. C'est définitivement le cas de la P5E3 qui nous a conquis par sa masse énorme d'options : on aura rarement vu autant de réglages à l'intérieur d'un seul BIOS.

Le choix du profil XMP se fait dans le BIOS lorsque l'on dispose de mémoire adaptée.





Période de transition dans le matos avec un AMD qui prépare sa contre-offensive qui sera suivie aussitôt par une autre réponse d'Intel. Reste que toutes ces nouveautés coûteront cher lors du lancement. Acheter aujourd'hui n'est pas forcément une mauvaise affaire...

C_WIZ

Le moniteur

Cinq cents euros pour un écran 24 pouces, un prix totalement indécent quand on pense que c'est presque trois fois moins cher que ce qu'ils coûtaient lors de leur sortie. À ce rythme, je vous prédis un 30 pouces à 500 euros dans deux ans, ce qui serait plutôt sympathique. En attendant, on se concentrera sur les modèles réellement dédiés aux joueurs comme le 22 pouces de Samsung, le 226BW qui est ce qui se fait de mieux pour les FPS et autres jeux ultra-rapides.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8ms, 16/10), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8ms, 16/10), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5ms 16/10), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 226BW (5ms, 16/10), environ 380 euros TTC.

Le processeur

Alors que l'on rêve de toucher du doigt (et du socket) les Phenom et autres Penryn, il faut encore se contenter des offres classiques d'AMD et d'Intel. C'est que l'on aime les choses en mouvement à la rédac. Les Core 2 restent très abordables depuis la baisse de prix de cet été et il n'y a pas de raison de se priver. Mention spéciale au Q6600 pour les overclockers qui le transformeront en QX6850 du pauvre (mais malicieux).

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4400 (2 GHz/FSB 800/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 130 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6750 (2,66 GHz/FSB 1333/Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3 GHz/Socket AM2) 160 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6850 (3 GHz/FSB 1333/Socket 775), 270 euros TTC environ.

Le refroidissement

On reste totalement fan du Ultra 120 Extreme de Thermalright malgré son prix qui dépasse les 60 euros. Armé d'un ventilateur de 12 cm silencieux, c'est ce qui se fait de mieux pour martyriser sans bruit votre Core 2. Vous ne l'entendrez pas pleurer, ce qui vaut peut-être mieux ainsi. De la pâte thermique est même offerte en cadeau avec. Chouette, non ?

Processeur AMD : Processeur AMD : Thermalright Ultima 90 (socket 939/AM2), environ 40 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92 mm), environ 10 euros TTC
Processeur Intel : Thermalright Ultra-120 Ultra (socket 775), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92 mm), environ 10 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

La RAM

Le prix de la RAM sera resté particulièrement stable tout le long du mois de septembre. Avouons que c'est particulièrement rare, il faut dire que la production de DDR2 est pléthorique en ce moment et que l'arrivée de la DDR3 ne change pas encore la donne. Du coup, on arrive à trouver un Go de PC6400 de marque dans les 40 euros, ce qui est scandaleusement trop peu cher. Faut-il en profiter pour passer de 2 à 4 Go ?

Configs 1, 2 et 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 90 euros TTC.

Le disque dur

Vos données sont ce qu'il y a de plus précieux dans votre PC. Que ce soient les photos de vos dernières vacances, vos sauvegardes de jeux ou votre futur roman sur l'amour impossible entre Yavin et son poney, il ne faudrait pas qu'elles partent en fumée. Alors pensez aux poneys, et achetez deux disques durs pour faire du RAID et sécuriser vos données.

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC .
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Coup de balai dans le monde des graveurs puisque le lecteur de Blu-ray à 200 euros est arrivé chez Asus. Il fait en prime graveur de DVD ce qui peut être pratique en appoint. J'en profite pour mettre à jour le modèle de graveur NEC pour le nouveau modèle qui grave en 18x au lieu de 16x. Totalement inutile, mais il a le bon goût d'utiliser une interface Serial ATA, et rien que pour ça, il mérite sa place dans votre PC.

Config 1,2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 40 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Asus BC-1205 PT (Serial ATA), environ 200 euros TTC.



La carte mère

Pas beaucoup d'informations sur les modèles de cartes mères X38 qui seront disponibles dans le commerce. Le modèle d'Asus que l'on a testé dans ce numéro est chaudement recommandable, pour les autres, on attendra de les voir arriver dans nos labos avant de se prononcer. En attendant, la prudence est de choisir une carte mère en P35. Seuls les overclockeurs patienteront pour le follement amusant X38.

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus P5K Deluxe WiFi AP (Intel P35/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

Le routeur WiFi

Pas de changement du côté des modems routeurs, Netgear garde notre préférence pour son WiFi 802.11n rapide et pleinement compatible avec les nouvelles plates-formes Centrino d'Intel. Si vous êtes en réseau filaire, ne lésinez pas sur un routeur compatible Gigabit Ethernet. Le 100 Mbit, croyez-moi, on en fait rapidement le tour...

- Netgear WNR854T (routeur Câble/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.



La carte vidéo

Non, rien de rien. Non, il ne se passe rien. C'est le calme le plus plat qui règne dans le milieu impitoyable des cartes graphiques. Il faudra attendre encore un mois ou deux avant de voir arriver des cartes comme la HD 2900 Pro et la HD 2950 Pro chez ATI, ou les 8700 chez Nvidia. Des cartes qui auront toutes un point commun : un rapport qualité/prix aux petits oignons. Enfin, c'est ce que l'on espère.

Config 1 : ATI Radeon HD 2600 XT 256 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC, Nvidia GeForce 8600 GTS 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS (PCi Express) 320 Mo, environ 300 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon HD 2900 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 580 euros TTC.

L'alimentation

Avec tout l'argent que vous avez économisé sur nos conseils, vous avez devant vous deux choix. Le premier est de faire un don à l'Association pour les MOuettes Comme Animal de Compagnie (la très connue AMOCAC) afin qu'ils continuent leur œuvre de salut public. Ou alors, vous pouvez investir une partie de cet argent dans une alimentation de qualité histoire d'assurer la stabilité de votre PC. Perso, je voterai pour l'AMOCAC, mais vous faites ce que vous voulez...

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Config 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Vol numéro 88 en approche, demande l'autorisation d'atterrir... Piste dégagée 88, vous pouvez entamer les manœuvres d'approche, chargé comme vous l'êtes on vous ménage un coin de piste supplémentaire !

De loin, le visuel de couv' pète bien : un beau jet militaire en train de balancer un missile sur fond de désert. On regarde d'un peu plus près avec notre œil post-millénariste et bon, c'est pas si propre que ça, les textures sont ternasses et les courbes bien anguleuses… En tout cas, c'est belliqueux, ce qui résume bien l'esprit de ce numéro de Noël 1997. Apple, discrètement, ouvre les hostilités en lançant son Apple Store, avec le destin qu'on lui connaît aujourd'hui. Début du conflit entre Joystick et Génération 4, avec des mots doux échangés par colonnes interposées : ben oui, les forums ça n'existait pas à l'époque, on se donnait rendez-vous dans le pré derrière l'église avec les armes de son choix pour les duels. Du beau, du viril, du déontologique, où l'on s'accuse mutuellement d'être vendu à tel ou tel éditeur pour des tests en exclu. Tabula Rasa : on a gagné, ils ont fermé ! (tount). Dommage, on s'ennuie sans concurrence =)

WARGAMES

La guerre, donc, bien présente dans les esprits des développeurs PC. La plate-forme était la reine d'un genre aujourd'hui quasi éteint qui, pourtant, ne manquait pas d'intérêt, je veux parler des simulateurs militaires. Quatre simus d'avions, un de char, à croire qu'à l'époque, on voulait nous transformer en guerriers sanguinaires. Mais c'était pour la bonne cause, les gentils généraux américains ne faisaient jamais la guerre pour rien… Sur nos bécanes, ça donnait des jeux « über » gourmands en ressources avec une prise en main plus que complexe : c'est qu'il y en a, des boutons dans un cockpit ! Maintenant qu'on a les PC, le genre a disparu…



Les débuts du no Life.





En bas, Guitar Hero, ou presque !

ACCÉLÉRATION TOTALE

Les cartes 3D devenant incontournables (le hold-up de cette fin d'année !), chacun se presse de sortir des titres de plus en plus chiadés graphiquement afin de pousser à l'achat de ces dispendieux accessoires et, dans le genre bouffe-ressources, on n'a jamais fait mieux que les jeux de caisse ou les shooters. Ubi frappe fort avec F1 Racing Simulation, Fishbone s'extasie devant les pâtés de pixels soulevés par les pneus du glissant Screamer Rally, Iansolo s'éclate avec G-Police (l'un des derniers jeux de Psygnosis)… Le logo Direct 3D fleurit dans toutes les têtières, dommage pour les nostalgiques de la 2D et les moins argentés ! Étonnamment, peu de « Stop Surarmement Now ». On termine le survol des tests avec Myth, le premier jeu de stratégie d'un jeune studio connu sur Macintosh nommé Bungie, qui deviendra plus tard fer de lance de Microsoft avec Halo. Les bonnes girouettes sont celles qui ne rouillent pas… On termine avec les previews et les premiers pas de Sokal avec l'Amerzone, le bonhomme est persistant puisque dix ans plus tard, il continue avec l'Île Noyée, testé dans ce numéro qui s'achève sur ce point final.

STYX



Les grandes heures de la simu !



Éric Chahi se dévoile dans une interview.



VIDÉOS
270 427 Ferrari Enzo en démonstration!
NEW! 260 905 Rush Hour 3
270 431 Manga: Nana la rockeuse!
NEW! 260 907 Mr Bean: Galère aux WC!
NEW! 260 911 Teddy l'ours tueur!
270 432 Wheeling de folie!
NEW! 260 912
BRUITAGES
CHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
00 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
Moteur de moto 270 642
Moustique F1 270 644
Mr Bean imitant un téléphone 270 645
Pets 270 646
Prout! Rire sadique! 270 647
Rire démoniaque 260 999
Rires de bébé 270 648
Sirène d'alerte 270 650
Sirène de police 270 651
Star Wars-Blabla
Star Wars-Combat au sabre laser 270 653
Star Wars-Ricanement extraterrestre 270 654
Ton téléphone te parle 270 655
Transformation robot 270 656
Ultrasons
Un bon pigeon 270 658
Vache qui meugle 270 659
Vieux téléphone 270 660
"Grande sonnerie malade" (Slam) 261 001
"Allo! Ici la gendarmerie!" 270 662
"C'est l'heure de se lever!"+réveil 270 664
"C'est qui sonne? Oh, c'est moi..." 270 665
"Décroche!" (Mafieux) 270 666
"Décroche, allez, décroche!" 270 667
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 270 668
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 270 669
"J'ti jure, ji t'aime, ji t'adore" 270 671
"Je réponds pas aux cons..." 270 672
"Mais décroche!!" (extraterrestre) 261 003
"Ouvrez, police!" 261 004
"Téléphone énervé" (Cartoon) 261 008
"Toi, ouais toi là... Décroche!" 261 010
SONNERIES
CHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
00 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
VARIÉTÉS (suite)
Double je 270 495
Ecris l'histoire 270 496
Face à la mer 260 968
J'ai demandé à la lune 270 499
Je viens du Sud 270 500
L'aigle noir 260 969
La femme chocolat 270 501
Le Roi Soleil-Ca marche 260 971
Lola 270 502
Louxor, j'adore 270 503
Mistral gagnant 270 504
On s'attache 270 507
TOP!
Kamaté (Rugby 2007) 270 510
Garçon 270 511
The way I are 270 512
Relax, take it easy 270 513
Love is gone 270 514
Last Night 270 515
4 mots sur un piano 270 516
Il est interdit... 270 517
Moi Lolita (2007) 270 518
D.A.N.C.E. 270 519
Heroes VF 270 520
Prison Break S2 270 521
Le destin de lisa 270 522
DANCE, ELECTRO
Are U ready 260 974
Calabria 2007 270 523
D.A.N.C.E. 260 975
Il est interdit... 260 978
Kamaté (Rugby 2007) 260 979
Love is gone 270 526
Miracle 260 981
Relax, take it easy 270 527
Rock this party 270 528
Sound of freedom 270 530
Watch them roll NEW 260 982
What I want 270 532
ZOUK, REGGAE
Ki dit mié NEW 270 533
No woman no cry 270 534
Princess 270 535
ITALIE, LATINO
La Camisa Negra 260 983
Sara perche ti amo 270 536
Ti amo 270 537
RAI, ORIENTAL
Abdel Kader 270 538
El Salam Alaikoum 270 539
Ya rayah 260 984
CINE, TV
24h-Sonnerie CTU 270 543
Agence tous risques 270 544
Amicalement vôtre 270 545
Bob l'éponge 270 547
Desperate Housewives 270 551
Dragon Ball GT 270 552
Dragon Ball Z 270 553
Full metal alchemist 270 557
Grey's anatomy 270 558
Heroes VF 270 559
Jeux interdits 260 987
L'exorciste 270 561
La 7ème compagnie 270 562
La Boum 270 563
La panthère rose 270 564
La soupe aux choux 270 565
Le destin de lisa 270 567
Le Parrain 270 568
Les Experts 270 573
Les Experts, Miami 270 575
Les frères Scott 270 576
Les Simpsons 270 577
Les têtes brûlées 260 990
Mac Gyver 270 578
Magnum 270 579
Midnight Express 270 580
Mission Impossible 270 581
Naruto 270 583
Naruto-Go 270 584
NCIS 270 585
Pirates des Caraïbes 3 270 586
Plus belle la vie 270 587
Prison Break S1 270 588
Prison Break VO 270 589
Pulp Fiction 270 590
Requiem for a dream 270 591
Rocky Balboa 270 592
Scarface 270 594
Stargate SG-1 270 597
Tokyo drift 270 598
Top Gun 270 599
Veronica Mars 270 600
PUBS TV
Dim 260 992
Toutouyoutou 270 604
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 270 605
J'ai la... qui colle 270 606
Pin Pom (Pompier) 270 607
Signal aéroport 270 608
Sonnerie vieux téléphone 270 610
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Basque 260 993
Hymne Breton 260 994
Hymne Italie 261 013
VARIÉTÉS
SMS+
Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
SPACE HULK WARHAMMER
SIMS 2
REAL FOOTBALL 2008
REAL RUGBY
AGE EMPIRES III
SILENT HILL
TETRIS
ZOO TYCOON 2 Mobile
QUI EST-CE?
MEDAL OF HONOR AIRBORNE
Petz
PAC-MAN
le mariage infernal
skate.
RESIDENT EVIL THE MISSIONS
FÊTE FORAINE
Harry Potter
WORMS
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 22
+1000 JEUX MOBILE JEUX au 8111
WORLD SERIES POKER
MIAMI NIGHTS
MILLIONS
100
persomobiles
81122 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery PERSO au 31313
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS: Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 270519 au 81122 pour la sonnerie D.A.N.C.E.
TÉL: Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé
JE BRÛLE POUR TOI! MAXIME
JE T'AIME FORT MATHIEU
CLAIRE
Samira
Ryan
Jessica
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 811
+600 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81
SYLVAIN
SEBASTIEN
Farida
NICOLAS
I ♥ JULIEN
Nico+Aurélie
ALAIN
Gwenaelle
Ollivia
Amina
L'abus de bisous avec Nicolas est bon pour moi
CHRISTINE
Mon Ange
SAMANTHA
ANNIE
Alicia
Cindy
Kader
J'ai envie de câlins!
MOBILE PRIVÉ
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 2
+6000 LOGOS: LOGOS au 811
Je rêve de toi...
Je t'aime
Je t'aime mon amour
JE T'AIME FORT
MON COEUR BAT POUR
Le temps est long sans toi!
JE BRÛLE POUR TOI
Toi + Moi



— ROLE-PLAYING GAME —





Ici il n'y a ni Bien...ni Mal...
Faites vos choix et assumez les conséquences



Un système de combat tactique en temps réel avec plus de 200 coups saisis en motion capture



Plus de 250 capacités et compétences qui modifient totalement l'expérience de jeu, parmi lesquelles des compétences avancées d'alchimie, de nombreuses compétences de combats et de puissantes compétences magiques



Plus de 80 heures d'aventure dans un univers ouvert, adulte et fantastique



Powered by BioWare Aurora Engine CDPROJEKT

Disponible le 26 octobre 2007
www.thewitcher.com



ATARI